GUIDE OFFICIEL PRIMA

SIM CITY 3000™

MAXIS

Rusel DeMaria

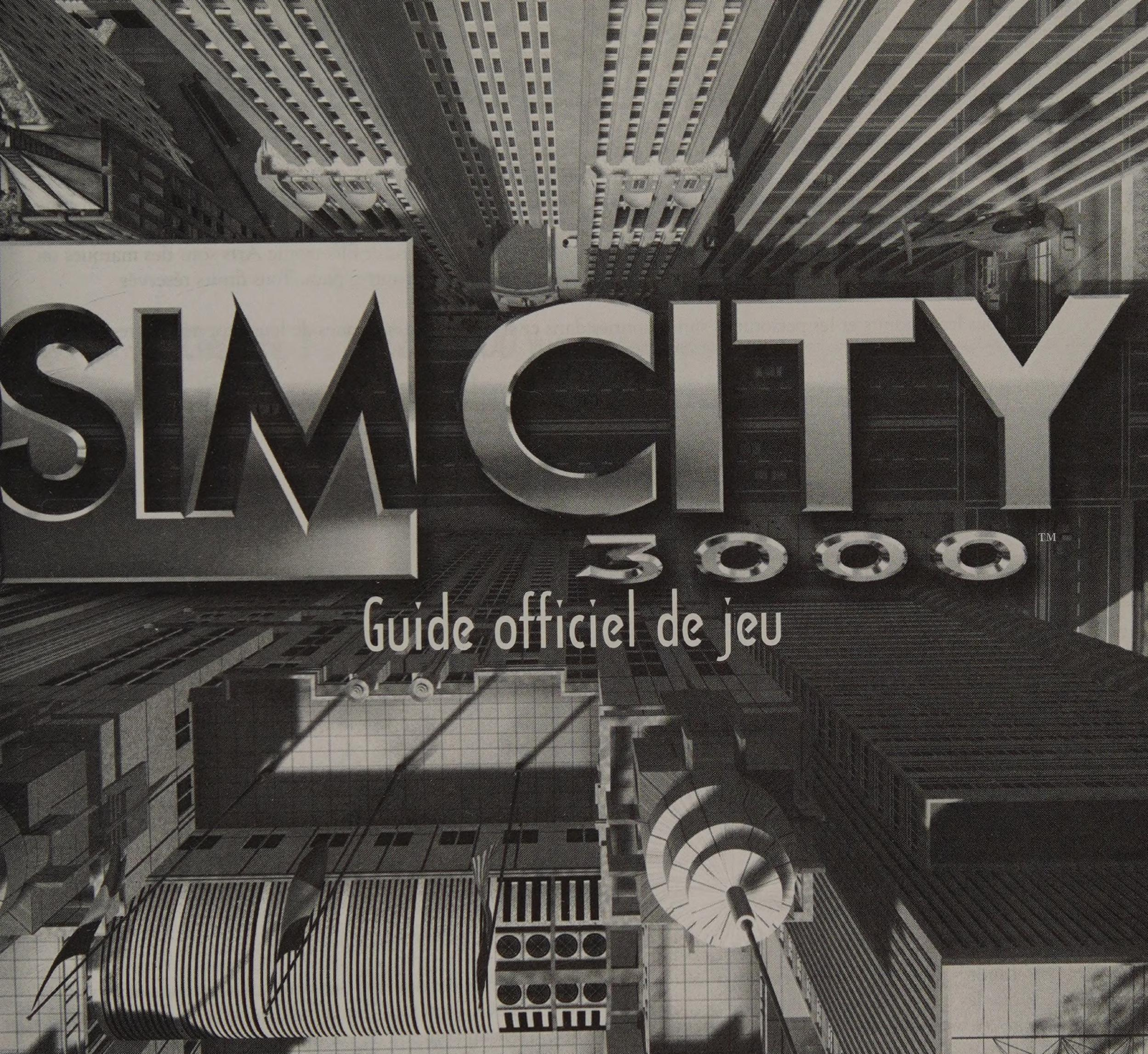
Rebecca Michelle Hines

PRIMA®

ELECTRONIC ARTS™

First Interactive

ANDRÉ LIZOTTE
422, Guilbault
Longueuil (Québec) J4H 2T8



SIM CITY 3000™

Guide officiel de jeu

Par Rusel DeMaria et Rebecca Michelle Hines

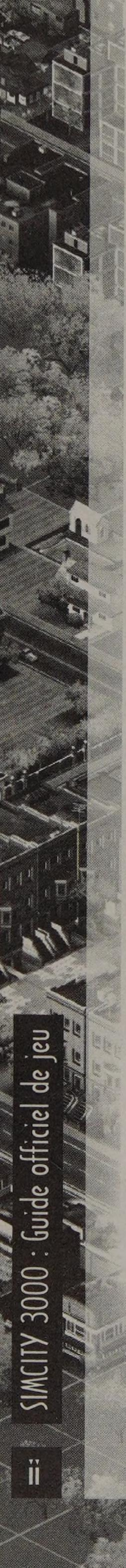
Traduction et Adaptation : Daniel Ichbiah

Mise en page : VOY'ELLE CRÉA

Directeur de Collection : Gilles Klein

PRIMA®

First Interactive



SimCity 3000 ™

Le logo Prima ® et Prima Publishing ® sont des marques déposées de Prima Communications, Inc.

Copyright © 1999 by Prima Publishing. Tous droits réservés.
Toute reproduction, même partielle, du contenu, de la couverture ou des icônes, par quelque procédé que ce soit (électronique, photocopie, bande magnétique ou autre) est interdite sans autorisation par écrit de Prima Publishing.

SimCity™© 1998 Electronic arts. SimCity 3000, Maxis, le logo Maxis et Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés

Tous les produits et les personnages mentionnés dans ce livre sont des marques de leur propriétaire respectif.

Édition d'origine en langue anglaise Copyright © 1999 by Prima Publishing.

Publiée par Prima Publishing.
Rocklin, California
http://www.primagames.com

SimCity 3000™

© Éditions First Interactive, Paris, 1999 pour l'édition française

Édition française publiée avec l'autorisation de
Prima Publishing, Rocklin, California, USA par :
Éditions First Interactive
13-15, rue Buffon 75005 Paris
Tél. 01 55 43 25 25
Fax 01 55 43 25 20
Minitel 3615 AC3* FIRST
Internet e-mail firstinfo@efirst.com
http://www.efirst.com

ISBN : 2-84427-029-8
Dépôt légal : 2e trimestre 1999

Important :

Limites de responsabilité et de garantie. L'auteur et l'éditeur de cet ouvrage ont consacré tous leurs efforts afin que les informations contenues dans cet ouvrage soient exactes. Toutefois, Prima Publishing et l'auteur déclinent toute responsabilité concernant la fiabilité ou l'exhaustivité du contenu de cet ouvrage. Ils n'assument pas de responsabilités pour ses qualités d'adaptation à quelque objectif que ce soit, et ne pourront être en aucun cas tenus responsables pour quelque perte, profit ou autre dommage commercial que ce soit, notamment mais pas exclusivement particulier, accessoire, conséquent, ou autres, qui pourraient résulter de l'utilisation des informations contenues dans cet ouvrage. Les questions relatives au Hardware et au Software doivent être directement posées à l'éditeur du jeu et au constructeurs. Certains éléments du jeu nécessitent du temps et plusieurs tentatives avant que le résultat souhaité soit atteint.

Marques déposées. Toutes les informations connues ont été communiquées sur les marques déposées pour les produits, services et sociétés mentionnés dans cet ouvrage. Prima Publishing et les Éditions First Interactive déclinent toute responsabilité quant à l'exhaustivité et à l'interprétation des informations. Tous les autres noms de marque et de produits utilisés dans cet ouvrage sont des marques déposées ou des appellations commerciales de leur propriétaire respectif. Prima Publishing et les Éditions First Interactive ne sont liés à aucun produit ou vendeur mentionné dans ce livre.

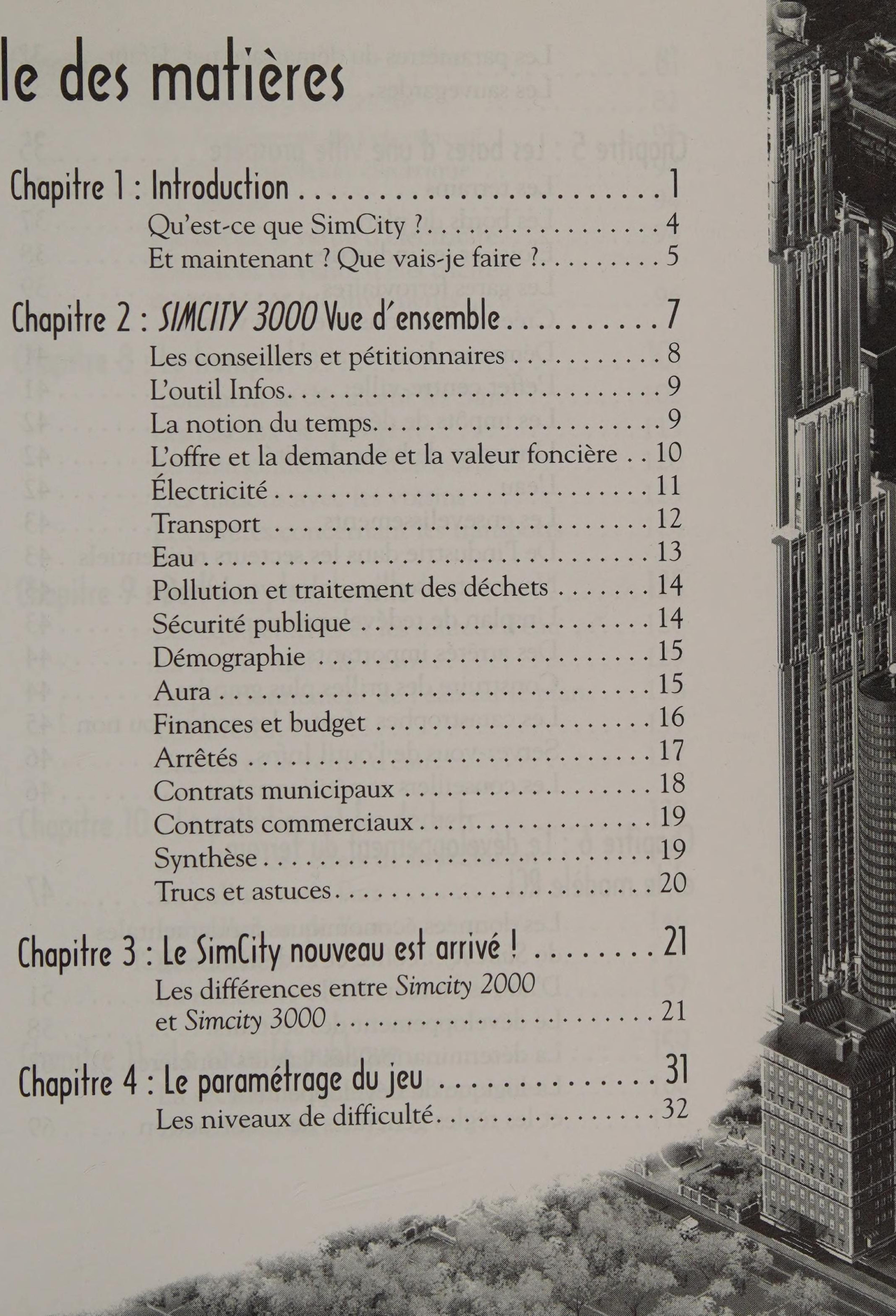
Table des matières

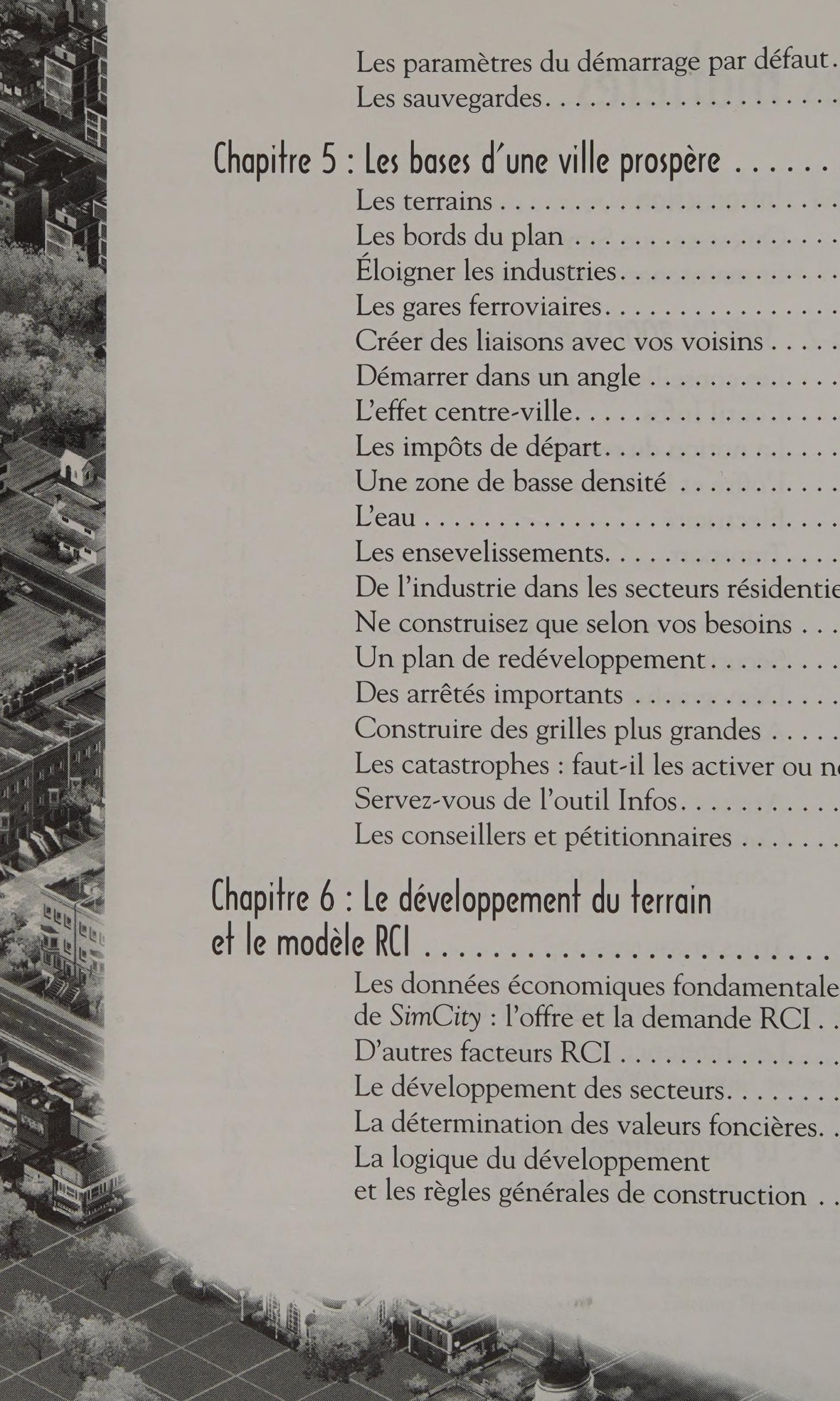
Chapitre 1 : Introduction 1
  Qu'est-ce que SimCity ? 4
  Et maintenant ? Que vais-je faire ?. 5

Chapitre 2 : *SIMCITY 3000* Vue d'ensemble 7
  Les conseillers et pétitionnaires 8
  L'outil Infos. 9
  La notion du temps. 9
  L'offre et la demande et la valeur foncière . . 10
  Électricité 11
  Transport 12
  Eau 13
  Pollution et traitement des déchets 14
  Sécurité publique 14
  Démographie 15
  Aura 15
  Finances et budget 16
  Arrêtés 17
  Contrats municipaux 18
  Contrats commerciaux 19
  Synthèse 19
  Trucs et astuces 20

Chapitre 3 : Le SimCity nouveau est arrivé ! 21
  Les différences entre *Simcity 2000* et *Simcity 3000* 21

Chapitre 4 : Le paramétrage du jeu 31
  Les niveaux de difficulté. 32





Les paramètres du démarrage par défaut 32
Les sauvegardes 34

Chapitre 5 : Les bases d'une ville prospère 35
Les terrains 35
Les bords du plan 37
Éloigner les industries 38
Les gares ferroviaires 39
Créer des liaisons avec vos voisins 39
Démarrer dans un angle 41
L'effet centre-ville 41
Les impôts de départ 42
Une zone de basse densité 42
L'eau 42
Les ensevelissements 43
De l'industrie dans les secteurs résidentiels . 43
Ne construisez que selon vos besoins 43
Un plan de redéveloppement 43
Des arrêtés importants 44
Construire des grilles plus grandes 44
Les catastrophes : faut-il les activer ou non ? 45
Servez-vous de l'outil Infos 46
Les conseillers et pétitionnaires 46

Chapitre 6 : Le développement du terrain et le modèle RCI 47
Les données économiques fondamentales de *SimCity* : l'offre et la demande RCI 48
D'autres facteurs RCI 51
Le développement des secteurs 58
La détermination des valeurs foncières 62
La logique du développement et les règles générales de construction 69

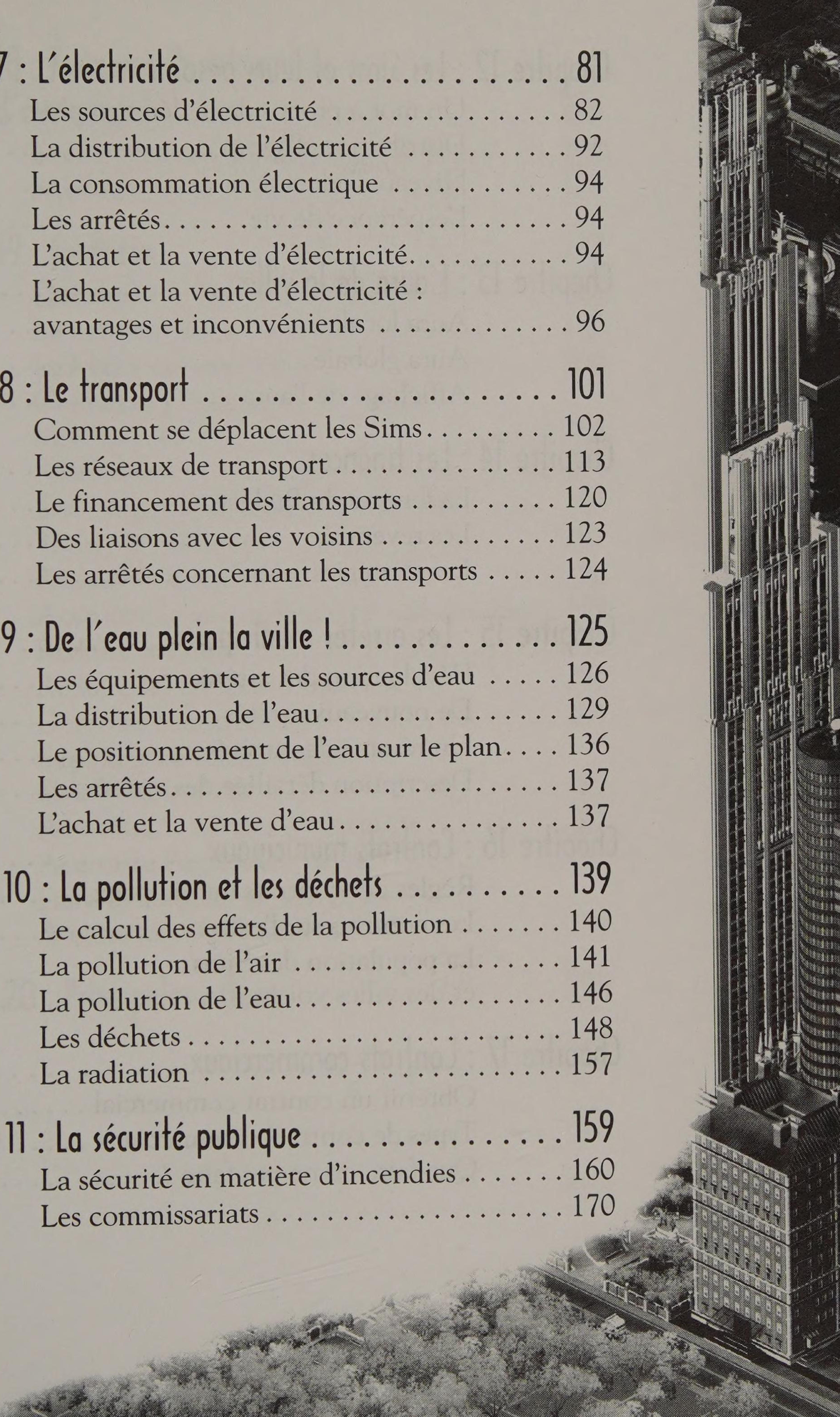
Chapitre 7 : L'électricité 81
Les sources d'électricité 82
La distribution de l'électricité 92
La consommation électrique 94
Les arrêtés. 94
L'achat et la vente d'électricité. 94
L'achat et la vente d'électricité : avantages et inconvénients 96

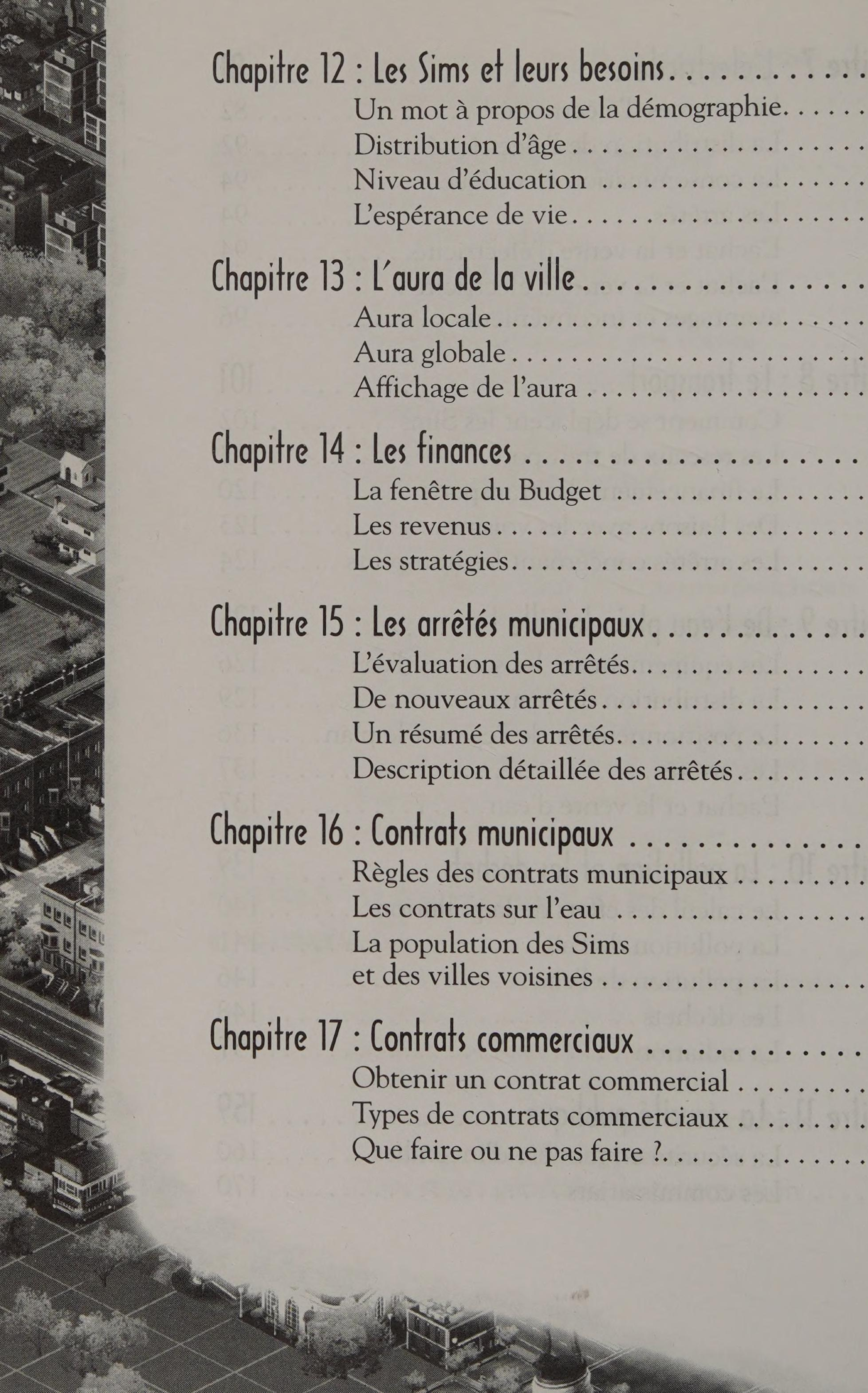
Chapitre 8 : Le transport 101
Comment se déplacent les Sims 102
Les réseaux de transport 113
Le financement des transports 120
Des liaisons avec les voisins 123
Les arrêtés concernant les transports 124

Chapitre 9 : De l'eau plein la ville ! 125
Les équipements et les sources d'eau 126
La distribution de l'eau. 129
Le positionnement de l'eau sur le plan. . . . 136
Les arrêtés. 137
L'achat et la vente d'eau. 137

Chapitre 10 : La pollution et les déchets 139
Le calcul des effets de la pollution 140
La pollution de l'air 141
La pollution de l'eau. 146
Les déchets 148
La radiation 157

Chapitre 11 : La sécurité publique 159
La sécurité en matière d'incendies 160
Les commissariats 170





Chapitre 12 : Les Sims et leurs besoins 179
Un mot à propos de la démographie. 180
Distribution d'âge 181
Niveau d'éducation 182
L'espérance de vie 189

Chapitre 13 : L'aura de la ville 195
Aura locale 196
Aura globale 200
Affichage de l'aura 201

Chapitre 14 : Les finances 203
La fenêtre du Budget 203
Les revenus 210
Les stratégies. 213

Chapitre 15 : Les arrêtés municipaux 217
L'évaluation des arrêtés. 218
De nouveaux arrêtés 221
Un résumé des arrêtés. 222
Description détaillée des arrêtés. 228

Chapitre 16 : Contrats municipaux 247
Règles des contrats municipaux 248
Les contrats sur l'eau 255
La population des Sims
et des villes voisines 264

Chapitre 17 : Contrats commerciaux 267
Obtenir un contrat commercial 268
Types de contrats commerciaux 269
Que faire ou ne pas faire ?. 271

Chapitre 18 : Événements déclenchés et seuils d'événements 273
Événements déclenchés dans le temps 274
Récompense pour étape importante 275

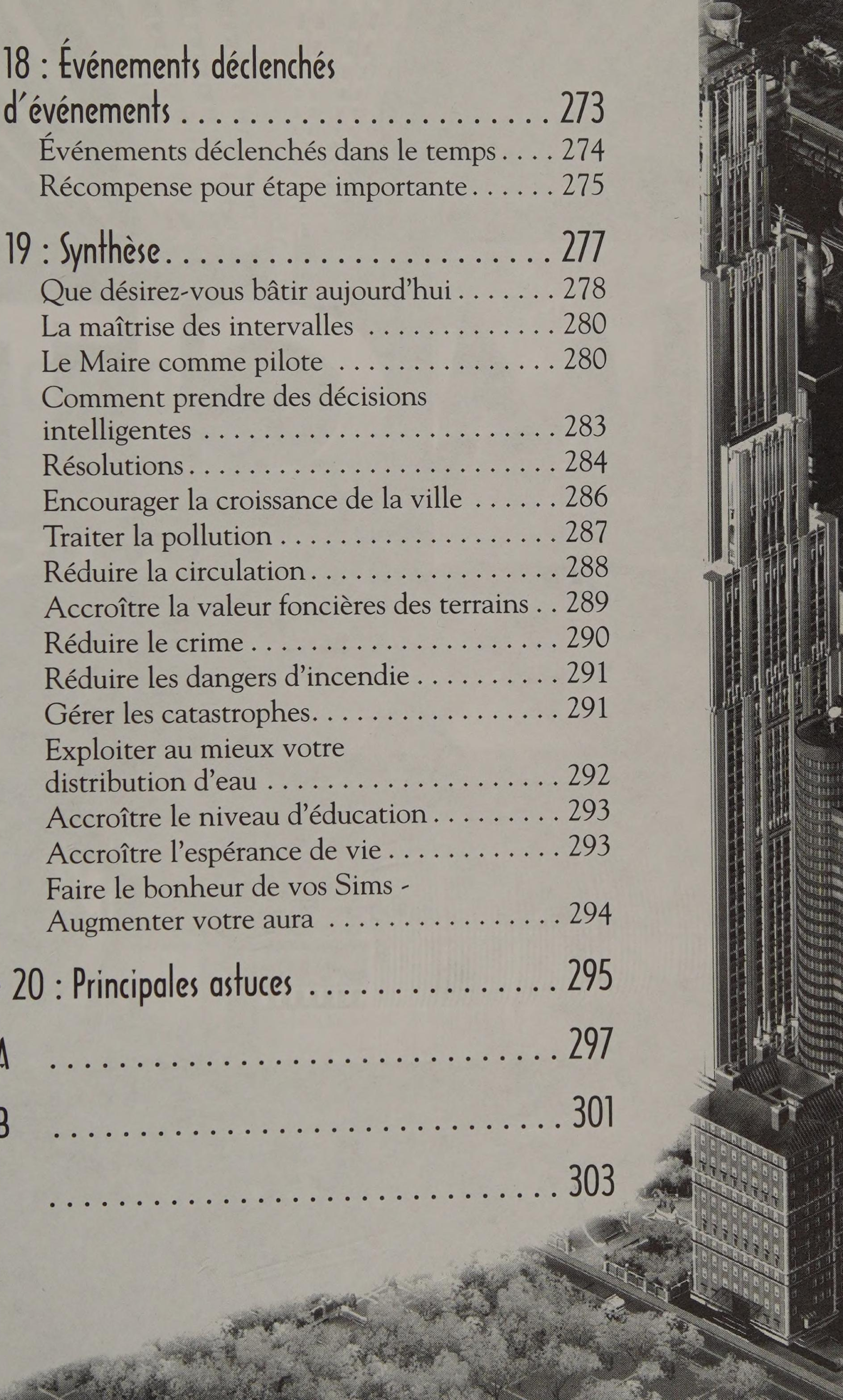
Chapitre 19 : Synthèse 277
Que désirez-vous bâtir aujourd'hui 278
La maîtrise des intervalles 280
Le Maire comme pilote 280
Comment prendre des décisions intelligentes 283
Résolutions 284
Encourager la croissance de la ville 286
Traiter la pollution 287
Réduire la circulation 288
Accroître la valeur foncières des terrains . . 289
Réduire le crime 290
Réduire les dangers d'incendie 291
Gérer les catastrophes 291
Exploiter au mieux votre distribution d'eau 292
Accroître le niveau d'éducation 293
Accroître l'espérance de vie 293
Faire le bonheur de vos Sims - Augmenter votre aura 294

Chapitre 20 : Principales astuces 295

Annexe A 297

Annexe B 301

Index 303



SIM CITY
3000™

Chapitre 1

Introduction

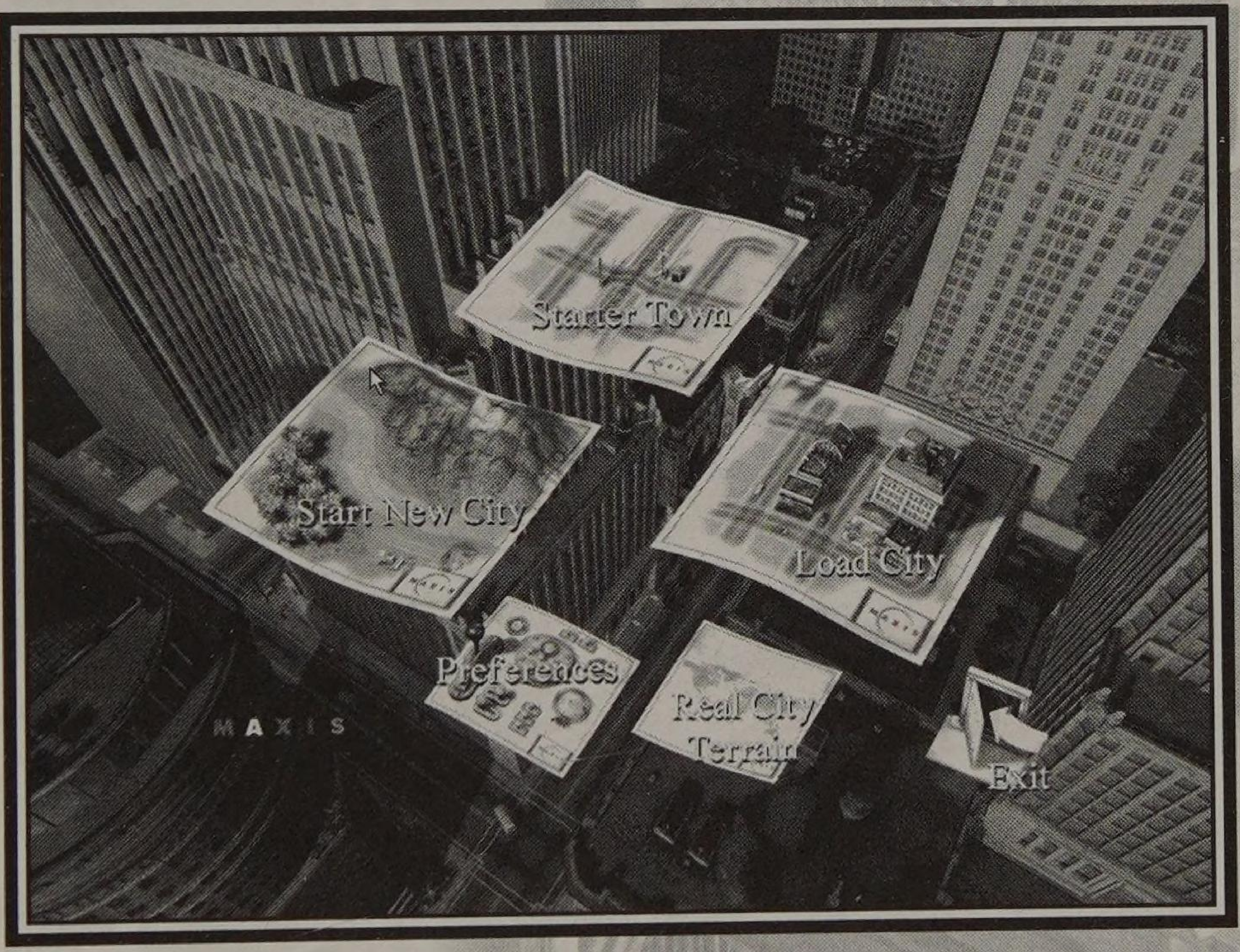


FIG. 1-1.

SimCity 3000 est enfin arrivé ! L'équipe de Maxis s'est donnée à fond sur ce jeu. Et il y avait de quoi faire : pour surpasser le premier *SimCity* et *SimCity 2000*, qui était encore meilleur, la tâche n'était pas facile.

Beaucoup d'entre vous doivent être des inconditionnels de *SimCity Classic* ou de *SimCity 2000*. Dans une certaine mesure, c'est ce qui rend si intéressant ce dernier épisode du « simulateur de développement urbain ». Cependant, même si vous n'êtes pas initié à ce genre de jeu, ne vous inquiétez pas, vous avez déjà un avantage : nous avons tous une certaine connaissance de ce qu'est une ville. Après tout, nous avons tous vécu, à un moment donné, dans un village, une ville ou une métropole.

D'après notre expérience personnelle, même si ce n'est pas un souci majeur, nous savons que les gens ont besoin de lieux pour vivre, travailler et faire leurs courses. Ils ont besoin de moyens de transport pour se déplacer, d'équipements de base, d'écoles, d'hôpitaux et de toutes sortes d'autres services. Chaque jour, nous entendons parler des problèmes et des défis auxquels doivent faire face les villes et leurs habitants.

Nous savons également qu'une ville n'a jamais fini d'évoluer. Elle n'atteint jamais le statu quo. Tout comme les êtres humains et d'autres êtres vivants, les villes se transforment constamment afin de survivre dans un environnement évolutif.

Si nous savons fondamentalement ces choses, elles sont difficiles à imaginer concrètement car ces changements se produisent sur des années, voire des décennies. Or, grâce au simulateur urbain inauguré par Maxis dans *SimCity Classic*, nous avons la possibilité d'observer ces évolutions en quelques heures ou quelques jours. De plus, comme c'est le joueur qui supervise cette évolution, il peut fort bien décider de transformer quelques parcelles de terrain reliées par une simple route en une métropole florissante. Mais s'il prend de mauvaises décisions, il peut provoquer une désertification de la ville, ne laissant que des immeubles abandonnés et une infrastructure en ruine.

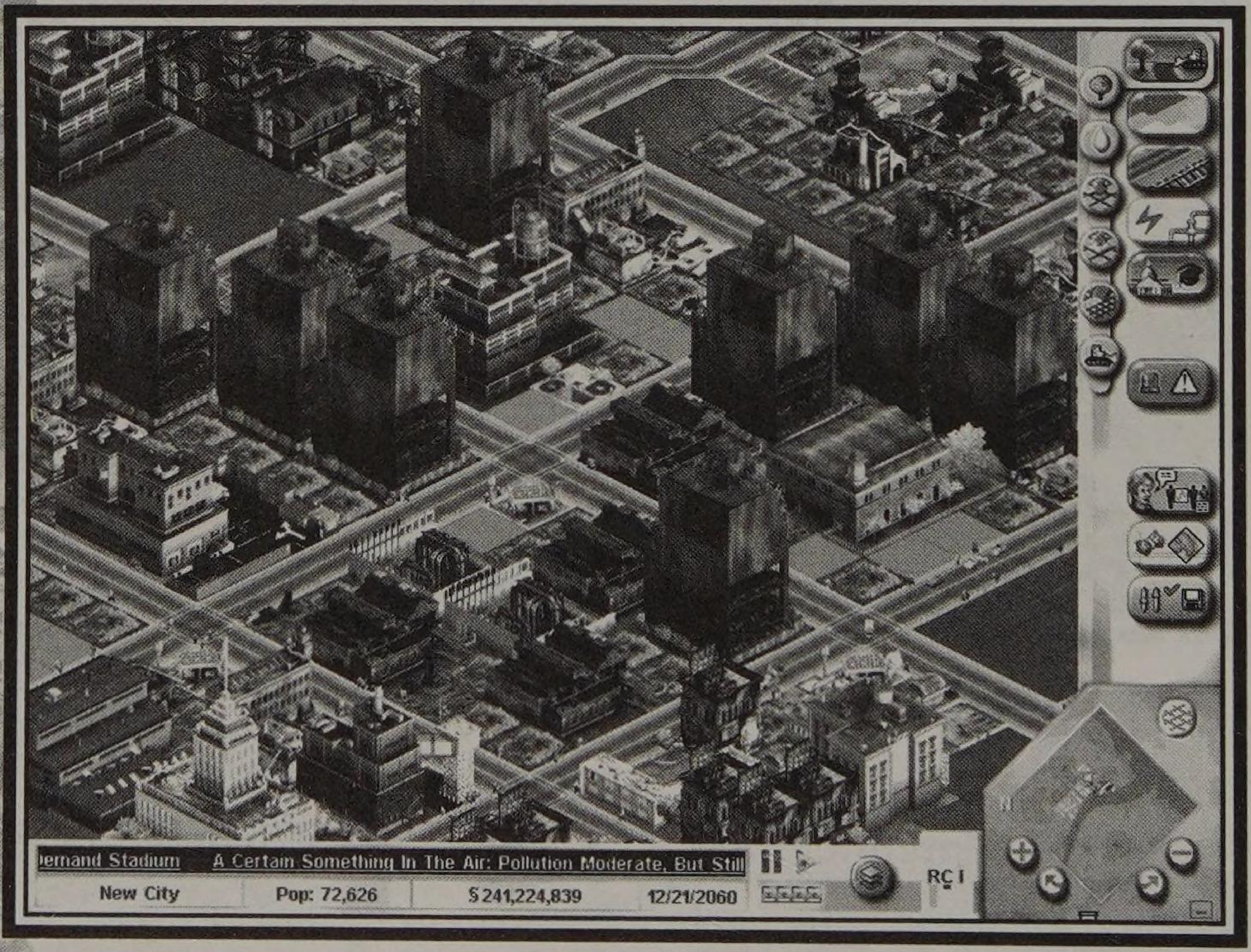

ɔemand Stadium
A Certain Something In The Air: Pollution Moderate, But Still
New City
Pop: 72,626
§241,224,839
12/21/2060
RÇI

FIG. 1-2. UNE VILLE NÉGLIGÉE DEVIENT UNE VILLE MORTE.

Les développements technologiques jouent un rôle important dans l'évolution urbaine. Au début du XXème siècle, de nombreuses villes des pays industrialisés se trouvaient dans un état misérable – surchargées et polluées, elles étaient de véritables viviers de maladies. Avec l'avènement de l'automobile, le fumier et le « smog » ont simplement été remplacés par le gaz d'échappement. Puis, avec le temps, les voitures ont été assainies et optimisées. Les routes et autoroutes ont été améliorées. Les citadins ont fait un meilleur usage des transports en commun. Même les cheminées des usines ont commencé à être remplacées par des centres de développement *high tech* et des immeubles de bureaux.

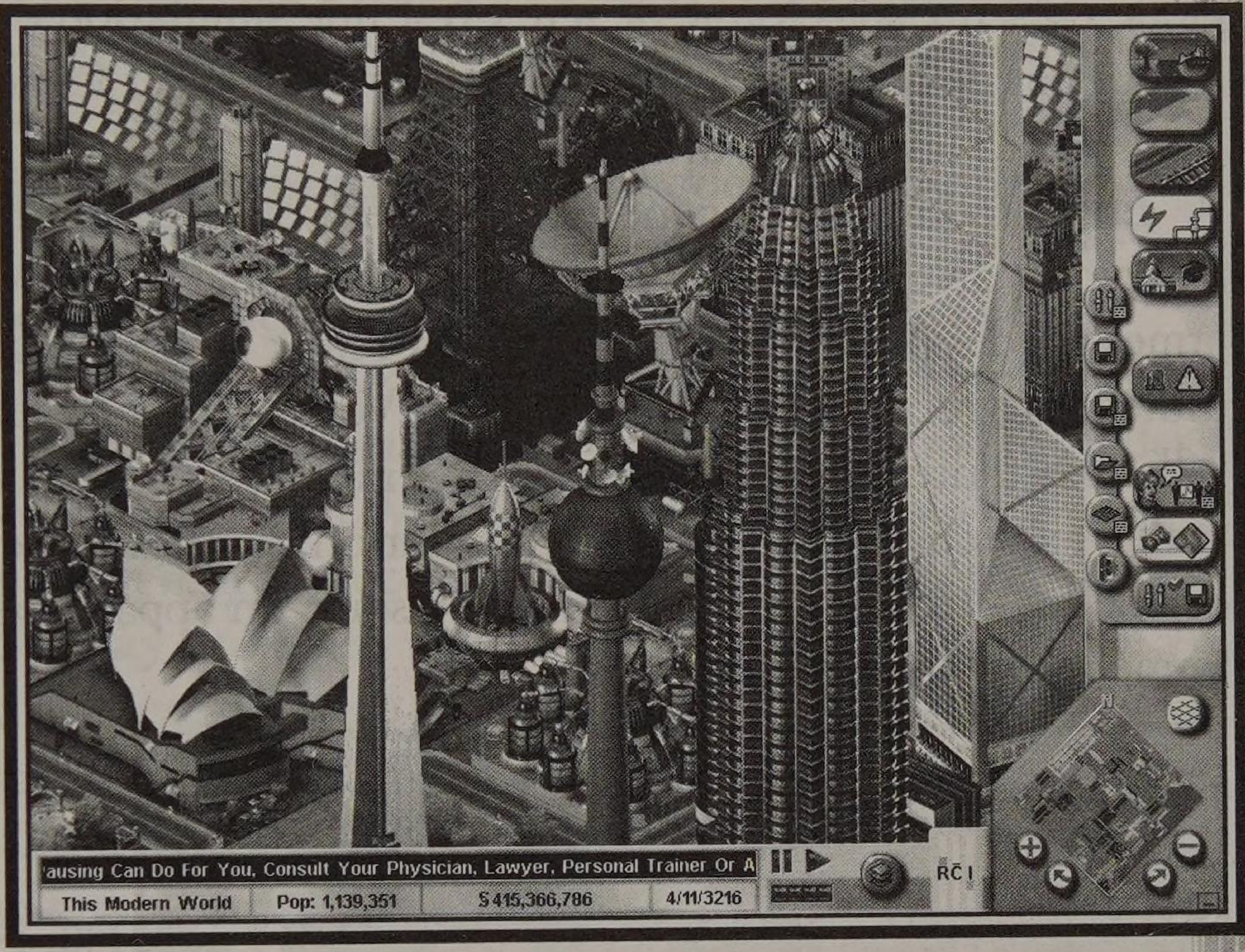

ausing Can Do For You, Consult Your Physician, Lawyer, Personal Trainer Or A
This Modern World
Pop: 1,139,351
§415,366,786
4/11/3216
RCI

FIG. 1-3. LA VILLE ULTRA-MODERNE DE DEMAIN.

De la même façon, la ligne de produits *SimCity* a largement évolué. Dans une grande mesure, ce processus a été rendu possible par les bonds en avant, en termes de capacités, qu'on fait les PC. Les processeurs sont des centaines de fois plus puissants qu'ils ne l'étaient à l'époque des 8088 ou même des CPU 386. Le petit haut-parleur du PC fait désormais plus qu'émettre un petit signal sonore lors du démarrage de la machine ; il est maintenant remplacé par des cartes de son haut de gamme et des haut-parleurs au son surround. L'affichage 16 couleurs basse résolution a laissé la place à la représentation en polygones 3D, ainsi qu'à des cartes accélératrices et à une haute résolution à base de milliers de couleurs. Grâce au CD-ROM, il est possible de développer et de commercialiser des programmes importants et complexes. Quelle amélioration par rapport au temps des disquettes !

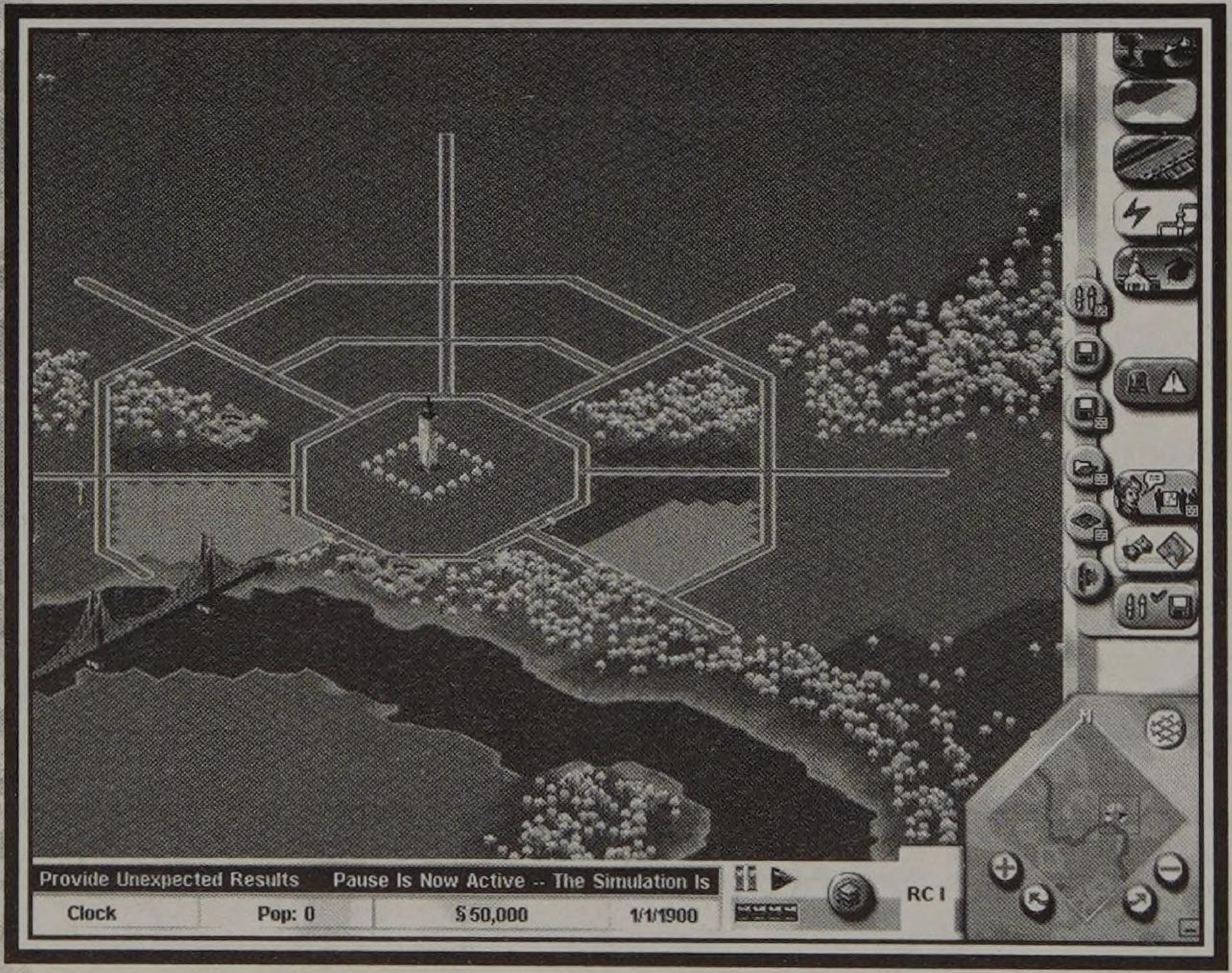
Fort de l'expérience de *SimCity Classic* et de *SimCity 2000*, Maxis a développé un logiciel qui reprend les points forts des produits précédents, abandonne certains aspects qui s'avéraient peu commodes ou impraticables, et rend plus réalistes la conception, la construction et la gestion d'une ville.

Peut-être que tout cela vous est nouveau. Peut-être que *SimCity 3000* est votre première expérience d'une simulation urbaine. Regardons donc un peu les notions de base…

Qu'est-ce que *SimCity* ?

Le concept de base de *SimCity* est toujours le même. Il s'agit d'un produit pédagogique présenté sous forme de jeu. C'est une simulation de développement urbain qui a pour but de reproduire au mieux les conditions et les problèmes réels auxquels sont confrontées les vraies villes.

En reproduisant des conditions authentiques, cette simulation urbaine vous permet d'explorer divers scénarios et options. Dans *SimCity 3000*, vous pouvez faire vos armes sur des plans urbains conçus par Frank Lloyd Wright ou par des philosophes indiens et grecs il y a plusieurs siècles. Vous pouvez également essayer de gérer des villes existantes comme Paris ou San Francisco. Vous devrez faire face à toutes les réalités : circulation, criminalité, pollution, démographie… Et ceci sur toutes sortes d'échelles – de la ville toute entière jusqu'à un appartement individuel situé dans un immeuble d'habitation.



Provide Unexpected Results Pause Is Now Active -- The Simulation Is

Clock

Pop: 0

$50,000

1/1/1900

FIG. 1-4. VOUS POUVEZ CRÉER UNE VILLE LINÉAIRE OU SANS FORME RÉGULIÈRE.

Au fur et à mesure de l'évolution du concept de *SimCity*, les développeurs chez Maxis ont pris connaissance de certains éléments de la gestion urbaine qu'ils avaient omis dans les deux premières versions. Un nombre important de ces nouvelles caractéristiques a été identifié par les joueurs eux-mêmes. À titre d'exemple, *SimCity 2000* a intégré le métro et un système de transport en commun plus complexe. Dans *SimCity 3000*, vous devez prendre en compte la gestion des déchets. Vous devez donc essayer d'encourager l'assainissement des industries, négocier avec les villes voisines des contrats de gestion de l'électricité, de l'eau et des déchets. Les modèles économiques simples ont évolué vers des systèmes de développement complexes, robustes et modifiables. Grâce à la vitesse de la simulation, vous vous rendez très rapidement compte des résultats de vos efforts. Si vous avez la possibilité de faire une pause afin de gérer des urgences ou simplement pour décider de la prochaine étape, vous pouvez également faire accélérer l'action en faisant défiler plusieurs mois voire plusieurs années en un clin d'œil. Ce processus vous permet d'observer si la population de votre ville monte ou baisse, si des bâtiments sont construits (et si les nouveaux se développent et répondent convenablement à la demande) ou au contraire, si les quartiers s'appauvrissent. En consultant vos comptes ou en effectuant des interrogations, vous êtes à même de vérifier si vos biens fonciers sont en train de prendre de la valeur (ce qui vous permettrait notamment d'augmenter les taxes foncières) ou d'en perdre. Vous pouvez obtenir d'autres renseignements, grâce aux graphiques, aux rapports de budget et aux bulletins d'information, grâce aux avis des conseillers du maire ou des pétitionnaires de votre ville ou de l'extérieur. Vous pouvez constater vous-même si les conséquences de vos décisions s'avérent un succès ou un désastre pour votre ville.

Dans toutes ses éditions, *SimCity* a toujours représenté un modèle détaillé de la vie et du développement urbain. La toute dernière version, *SimCity 3000*, fait progresser ce concept tout en conservant les notions de base. Après tout, le but du jeu est justement… d'être ludique ! Un des objectifs est donc de s'amuser. Le fait qu'il soit également pédagogique est un atout majeur.

Mais *SimCity* est différent de la plupart des jeux. Vous n'affrontez aucun adversaire, qu'il soit humain ou informatique. Le sang est inexistant et vous n'avez aucunement besoin d'une manette de jeu. Évidemment, si pendant votre mandat, les choses devaient mal tourner, et si vos dettes devenaient trop importantes (plus de 100 000 Simflouzes), vous seriez expulsé. Mais ne désespérez pas – vous pouvez toujours démarrer une nouvelle ville ou recharger une ancienne. *SimCity 3000* offre un environnement évolutif et non compétitif qui se limite à votre seule imagination…

Et maintenant ? Que vais-je faire ?

Bonne question !

Le but de ce livre n'est pas de répéter les informations déjà présentes dans votre manuel d'utilisation. Nous supposons que vous ayez déjà installé *SimCity 3000* et que le logiciel fonctionne correctement, que vous avez des notions de base quant à la façon de faire avancer le jeu. Nous considérons également que les questions concernant le fonctionnement du jeu trouveront leur réponse dans le manuel ou l'aide en ligne.

L'objectif de cet ouvrage est de vous emmener dans les coulisses du jeu afin que vous compreniez comment il opère. Vous pourrez ainsi développer des stratégies plus fortes et comprendre le raisonnement sous-jacent au jeu. Si ce n'est pas déjà fait, nous

vous conseillons de consacrer quelques minutes à la lecture du manuel livré avec *SimCity 3000*. Il contient beaucoup d'informations pratiques – peut-être y-découvrirez-vous une caractéristique dont vous n'aviez aucunement connaissance. Vous pouvez également suivre le didacticiel, surtout si vous découvrez le jeu ou même le concept *SimCity* pour la première fois.

Dans ce livre, nous allons couvrir quelques-uns des détails de base de *SimCity 3000* puis examiner les couches individuelles qui forment le simulateur urbain, avant de fournir des stratégies et des aides pour réunir toutes ces informations en un ensemble pratique.

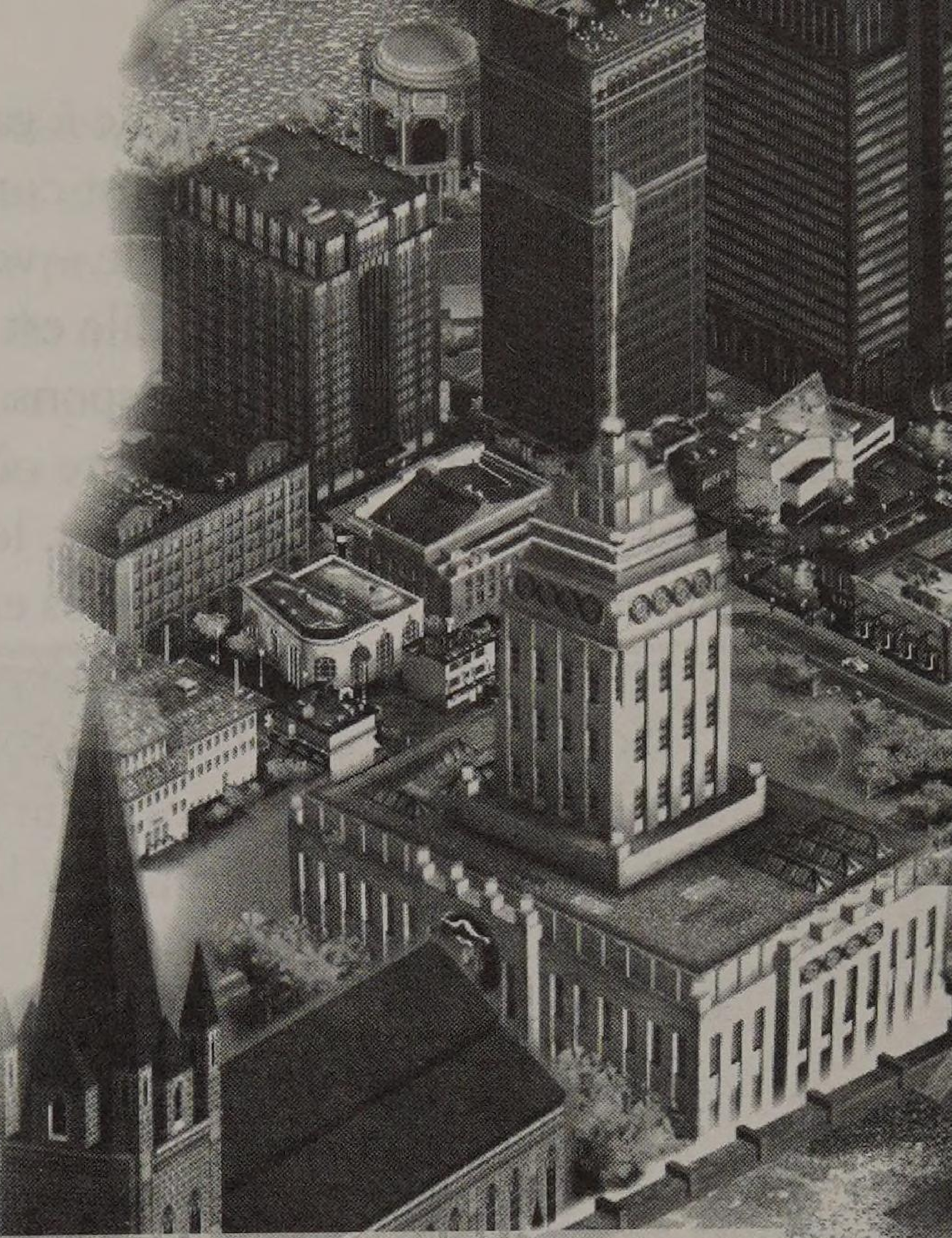
Vous trouverez ci-après un aperçu de ce que nous allons découvrir dans ce livre.

Les chapitres du début servent à présenter le jeu, à décrire les changements d'une version à l'autre (ceci est important si vous connaissez *SimCity 2000*) et vous aider à démarrer.

- Vue d'ensemble de *SimCity 3000*
- Nouveautés par rapport aux précédentes versions de *SimCity*
- Paramétrages du jeu
- Des trucs pour vous aider à démarrer

La deuxième partie de cet ouvrage aborde l'ensemble de ce que vous aurez à gérer.

- Aspect de la vie urbaine
- Sectorisation
- Électricité
- Transport
- Eau
- Pollution et traitement des déchets
- Sécurité publique, ce qui comprend les forces de l'ordre et les pompiers
- Démographie, ce qui comprend l'enseignement et la santé publique
- Aura, ou comment faire en sorte que vos citoyens (les Sims) restent heureux
- Finances et budget
- Arrêtés
- Villes voisines
- Contrats municipaux
- Événementiel
- Intégration
- Trucs et astuces

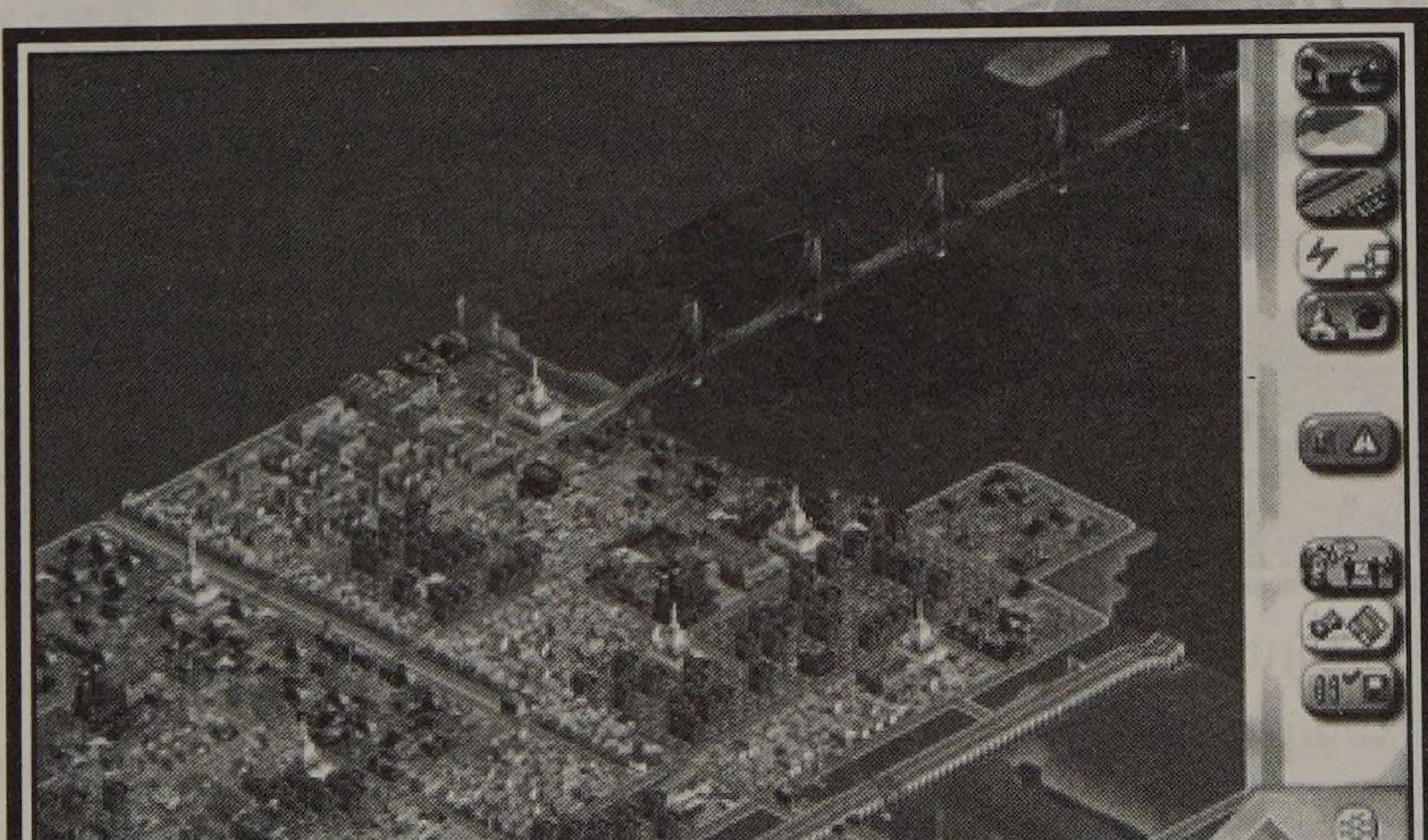


Chapitre 2

SIMCITY 3000 Vue d'ensemble

Comme tous les produits *SimCity*, *SimCity 3000* est fondé sur certains principes d'économie et de développement urbain. S'il n'est pas nécessaire d'être expert pour tirer parti du jeu, il est utile de comprendre certaines données fondamentales concernant le système économique de *SimCity*.

Chacun des chapitres de la deuxième partie de cet ouvrage aborde en détail les principaux aspects de *SimCity*. Par conséquent, dans ce chapitre, nous ne ferons que parcourir les éléments majeurs du jeu.



gulations Or Simply Ignored   This Pause Should Not Be Taken Internally Or

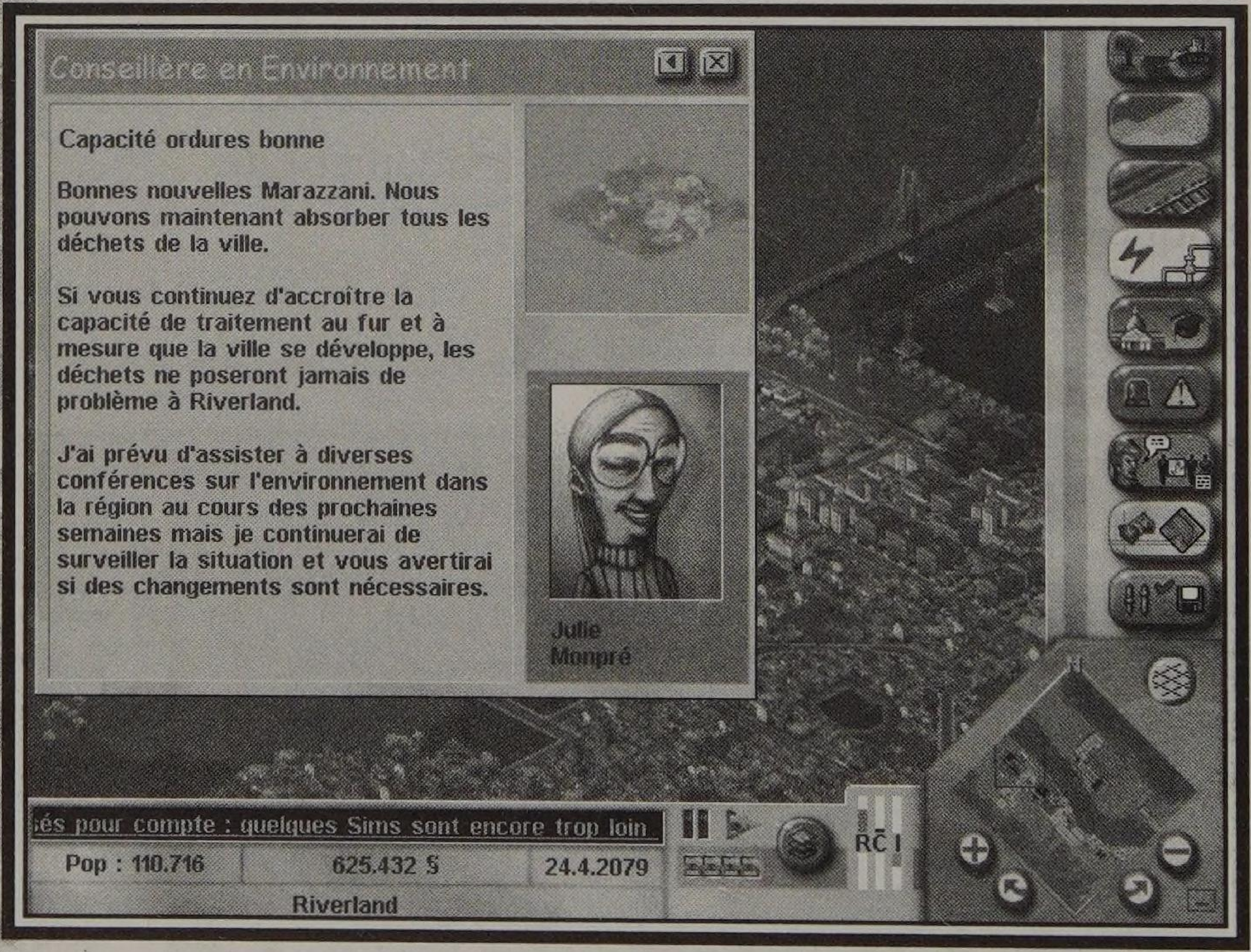
Riverland   Pop: 35,834 $3,188,534   7/16/1906

FIG. 2-1. TEL UN ORGANISME VIVANT, UNE VILLE PROSPÈRE OU PÉRICLITE EN FONCTION DE VOS DÉCISIONS.

La première donnée cruciale à garder en tête est que votre ville fonctionne comme un organisme vivant. Elle est constamment en train de grandir et d'évoluer. Vous n'allez pas construire la ville – vous allez simplement être chargé de gérer sa direction et ses finances. Elle est construite par des Sims, les citoyens traditionnels des SimVilles. Vous êtes responsable de la vie des Sims : ils continueront d'affluer vers votre ville dans la mesure où vous leur fournirez un bon niveau de vie. Si la vie dans votre ville laisse à désirer, les citoyens feront leurs valises. Autrement dit, vous saurez tout de suite si vous êtes en train de réussir ou d'échouer : votre ville est-elle en train de se développer, de dépérir ou s'installe-t-elle dans l'immobilisme ?

Sous la surface, *SimCity* se compose d'une série de règles complexes qui déterminent le fonctionnement de la ville. Certaines règles gouvernent le comportement des Sims. D'autres déterminent la valeur des terrains et ce qui se construira sur telle ou telle parcelle. D'autres règles affectent divers aspects comme la criminalité, la pollution, l'espérance de vie et le niveau d'éducation.

Les conseillers et pétitionnaires



Capacité ordures bonne

Bonnes nouvelles Marazzani. Nous pouvons maintenant absorber tous les déchets de la ville.

Si vous continuez d'accroître la capacité de traitement au fur et à mesure que la ville se développe, les déchets ne poseront jamais de problème à Riverland.

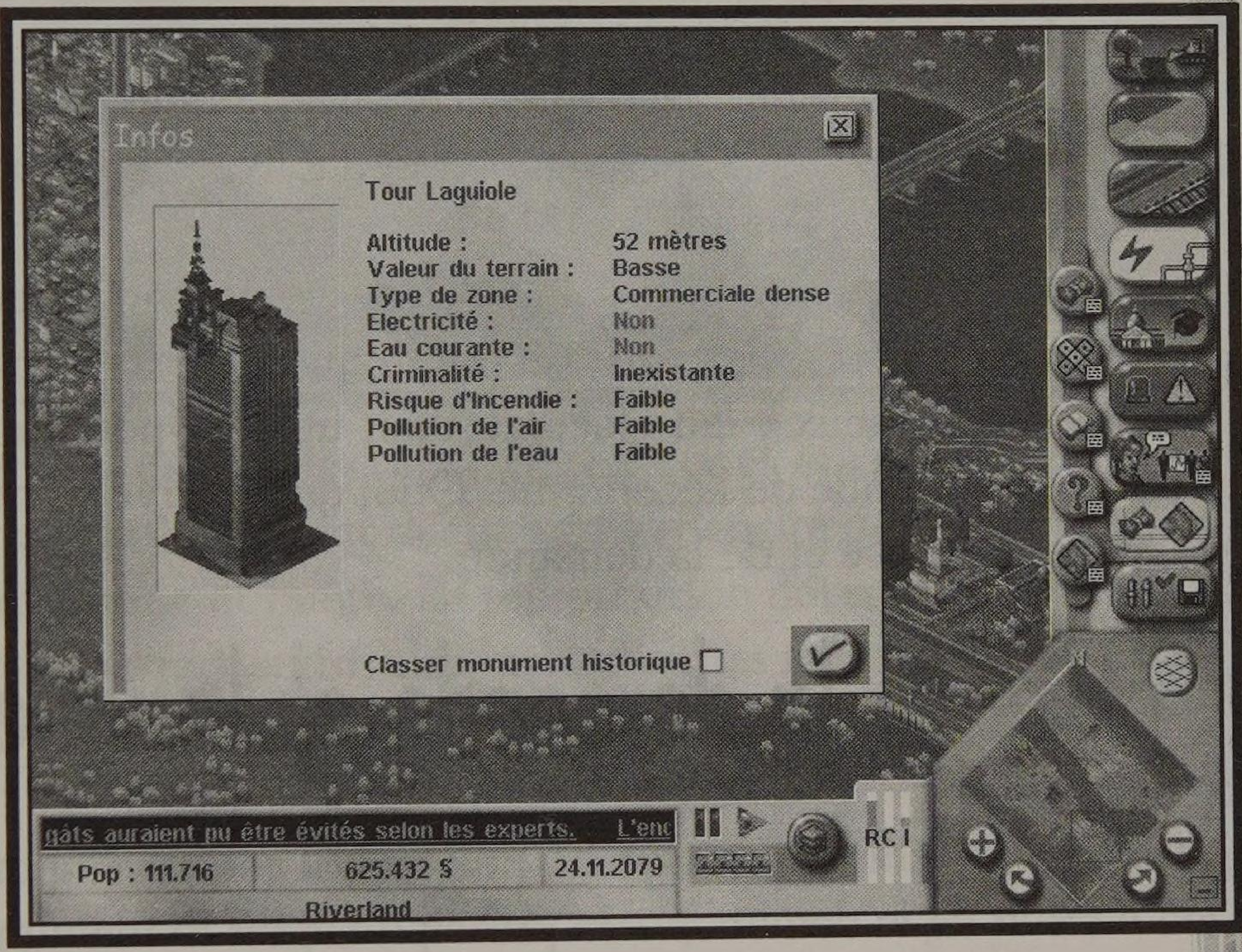
J'ai prévu d'assister à diverses conférences sur l'environnement dans la région au cours des prochaines semaines mais je continuerai de surveiller la situation et vous avertirai si des changements sont nécessaires.

és pour compte : quelques Sims sont encore trop loin

FIG. 2-2. CONSULTEZ RÉGULIÈREMENT VOS CONSEILLERS ET PÉTITIONNAIRES.

En tant que maire, vous disposez de diverses sources de conseil. Vous pouvez par exemple consulter vos conseillers les plus fiables. Il se peut que vous ne désiriez pas tenir compte de toutes leurs recommandations mais si vous ne savez que faire, faites appel à leurs services. Ils auront peut-être des idées efficaces. Les pétitionnaires sont des citoyens de votre ville (ou alors le maire d'une ville voisine ou même le représentant d'un cartel quelconque) qui ont quelque chose à dire ou à offrir. S'il faut faire la part des choses vis-à-vis des requêtes des pétitionnaires, il leur arrive de présenter des occasions intéressantes. C'est grâce à eux que vous entendrez parler des offres de contrats municipaux ou commerciaux ou de certaines propositions d'arrêtés. Ils vous parleront également de bâtiments comme la maison du maire, l'hôtel de ville ou la statue du maire, qui vous seront offerts à titre de récompense au fur et à mesure que votre ville grandit. Ne négligez donc pas la fenêtre des conseillers et pétitionnaires.

L'outil Infos



Tour Laguiole

Altitude : 52 mètres
Valeur du terrain : Basse
Type de zone : Commerciale dense
Electricité : Non
Eau courante : Non
Criminalité : Inexistante
Risque d'Incendie : Faible
Pollution de l'air Faible
Pollution de l'eau Faible

Classer monument historique ☐

gâts auraient pu être évités selon les experts. L'enc

Pop : 111.716
625.432 $
24.11.2079
Riverland

FIG. 2-3. SERVEZ-VOUS DE L'OUTIL INFOS AFIN DE VÉRIFIER CE QUI SE PASSE AU NIVEAU DES BÂTIMENTS ET DES ZONES SPÉCIFIQUES.

Un des principaux boutons du menu est l'outil Infos. Lorsque cet outil est actif, il suffit de cliquer sur à peu près n'importe quel élément de la ville pour faire apparaître des informations importantes le concernant. Servez-vous de l'outil Infos afin de vous rendre compte de son utilité. Une chose est sûre : vous en aurez souvent besoin. C'est le seul moyen d'obtenir des informations spécifiques à propos d'immeubles ; vous aurez souvent besoin de surveiller l'efficacité d'équipements comme les installations électriques ou les bâtiments municipaux (commissariats, écoles…). Plusieurs chapitres de la deuxième partie de cet ouvrage traitent des informations que l'on peut obtenir en faisant appel à l'outil Infos.

La notion du temps

Le temps passe. Dans *SimCity*, le temps peut s'écouler vite ou lentement. Il peut même s'arrêter. C'est vous qui en contrôlez la vitesse. Parfois, vous aurez envie d'accélérer la cadence afin de faire rentrer rapidement de l'argent et pouvoir construire davantage. À d'autres moments, vous voudrez ralentir, voire arrêter l'action afin d'effectuer de la « micro gestion ».

Le temps passe également en termes de progrès technologiques. Si vous commencez le jeu en 1900, de nombreuses technologies seront encore inexistantes. C'est le cas des usines de dessalage, des centres de recyclage ou des centrales nucléaires. Ces progrès feront leur apparition en temps voulu mais au départ, vous ne disposerez que des anciennes technologies. Cela contribue à rendre le jeu amusant mais en même temps, il faut prévoir des changements de cette nature.

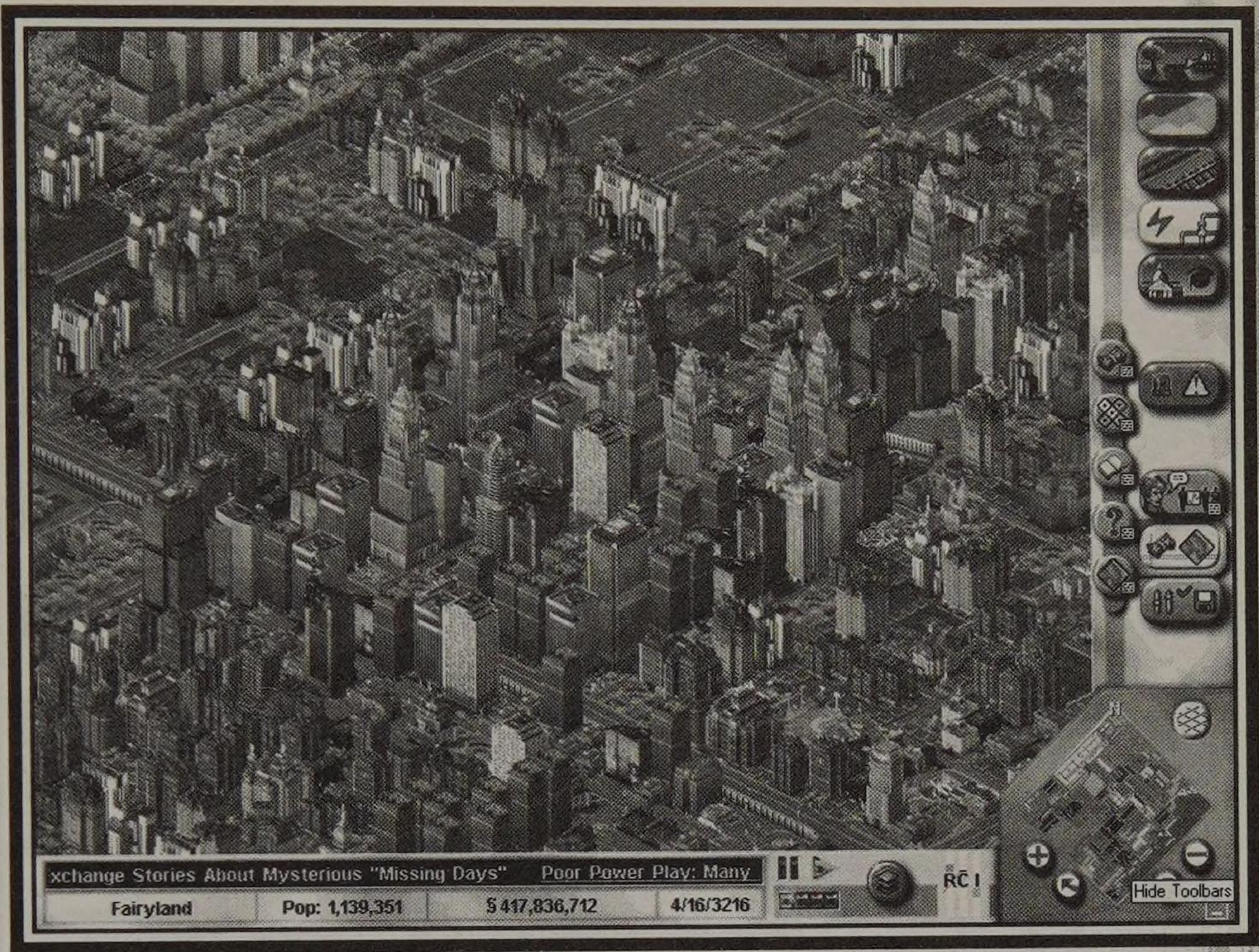
Si vous souhaitez en savoir plus sur le déclenchement d'événements dans *SimCity 3000*, ainsi que sur l'apparition de diverses opportunités, consultez le chapitre 18 : « Déclenchement d'événements ».

Il se peut que votre ville subisse les cycles économiques tels qu'ils existent dans le monde réel. Traverser les crises économiques peut faire partie de votre expérience de *SimCity*. Pour mieux y faire face, il serait utile de posséder une compréhension plus profonde du monde de l'économie. Quoi qu'il arrive, il ne s'agit que du principe classique de l'offre et de la demande.

L'offre et la demande et la valeur foncière

Dans *SimCity* comme dans le monde réel, il est très important de comprendre la règle de l'offre et de la demande – le principe le plus fondamental de l'économie. La demande est mesurée pour chacun des trois types de zones – résidentielle, commerciale et industrielle. Pour les Sims, ces zones correspondent aux maisons, aux entreprises et services et à la fabrication/production. La demande est créée de différentes manières mais fondamentalement, la demande industrielle – autrement dit, la demande de produits fabriqués – est engendrée dans une large mesure à l'extérieur de votre ville, même si une partie est créée chez vous. Au contraire, la demande commerciale se fait principalement en interne. La demande résidentielle est assez simple ; elle est liée au nombre d'emplois créés dans les secteurs industriel et commercial.

Chaque fois qu'un travail est pourvu, cela signifie qu'un Sim a besoin d'être hébergé. Vous pouvez visualiser les niveaux de demande pour chaque zone en consultant l'indicateur RCI en bas de l'écran *SimCity*. Si l'indicateur affiche un niveau élevé, cela signifie que la demande est positive. S'il est neutre (pas de couleur), cela signifie que pour l'heure, la demande est satisfaite. S'il affiche un niveau bas, il existe une demande négative ; vous aurez peut-être intérêt à prendre des mesures afin de faire remonter la demande.


xchange Stories About Mysterious "Missing Days" Poor Power Play: Many

Fairyland Pop: 1,139,351 § 417,836,712 4/16/3216

FIG. 2-4. L'INDICATEUR RCI VOUS SIGNALE LE NIVEAU DE DEMANDE DANS VOTRE VILLE EN CE QUI CONCERNE LES SECTEURS RÉSIDENTIEL, COMMERCIAL ET INDUSTRIEL.

En tant que maire, c'est à vous de décider où placer ces zones et combien de terrains leur attribuer. Vous pouvez également décider de la densité de ces secteurs. Il existe trois densités – basse, moyenne et haute. La sectorisation détermine la densité maximale des bâtiments qu'on pourra y construire, mais d'autres facteurs comme la valeur foncière seront pris en compte avant qu'une quelconque construction puisse être réalisée.

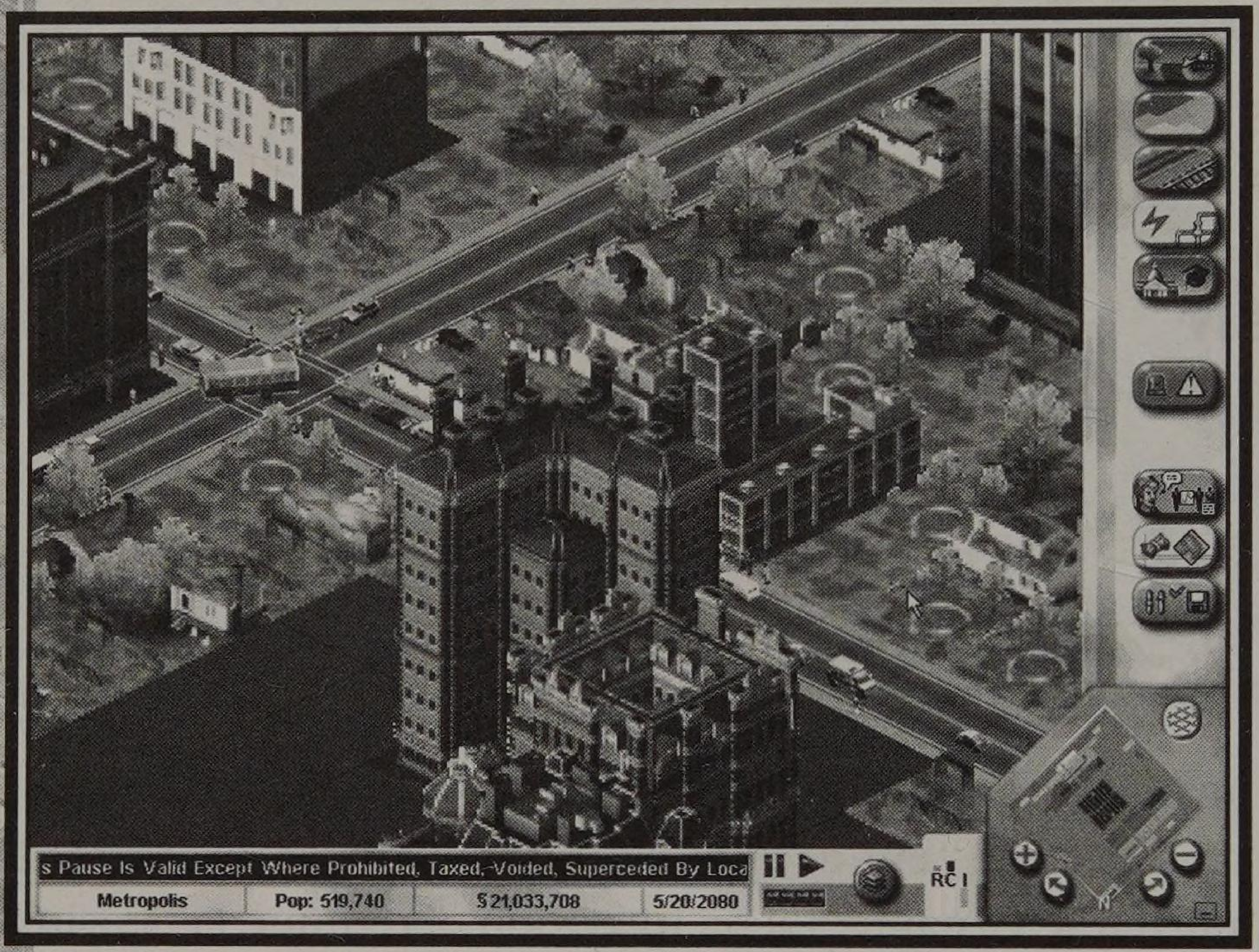
La valeur foncière est très importante, non seulement parce qu'elle détermine quels types de bâtiments pourront être construits mais aussi parce qu'il y a une forte corrélation entre la valeur du terrain et les impôts fonciers. Si vous voulez construire et conserver une ville florissante, il vous faudra des quantités d'argent très importantes.

Si vous souhaitez obtenir des informations plus complètes sur la demande (également appelée RCI), les valeurs foncières et le développement des terrains, consultez le chapitre 6 : Développement du terrain et le modèle RCI.

Électricité

Il ne se passera rien dans *SimCity 3000* si vous ne fournissez pas d'alimentation électrique. À quelques rares exceptions près, chaque bâtiment et chaque installation d'une ville ont besoin d'électricité. Par conséquent, en tant que maire, il est très important que vous créiez et supervisiez votre réseau électrique. Au chapitre 7 : Électricité, vous apprendrez davantage sur le fonctionnement de l'électricité au sein de *SimCity 3000*, et prendrez connaissance des différentes sources électriques dont vous disposez ainsi que de l'explication de leurs avantages et inconvénients.

Transport



s Pause Is Valid Except Where Prohibited, Taxed, Voided, Superceded By Loca

Metropolis | Pop: 519,740 | $21,033,708 | 5/20/2080

FIG. 2-5. LA CIRCULATION EST UN ASPECT INCONTOURNABLE DE LA VIE CITADINE. IL VA FALLOIR S'Y HABITUER !

En termes d'importance, après l'électricité, votre principale préoccupation est le transport. Puisque les Sims qui habitent votre ville sont très mobiles, ils ont besoin de moyens de déplacement. Essentiellement, ils ont besoin de se déplacer entre leur domicile et leur lieu de travail. Ensuite, ils souhaitent faire des courses ou sortir le soir. Indépendamment de leur destination, les Sims doivent avoir accès à un moyen de transport quelconque – une route ou une autoroute ou une forme de transport en commun comme l'autobus, le train ou le métro.

En ce qui concerne le transport, gardez également à l'esprit que les Sims ne voudront pas faire beaucoup d'efforts afin de se déplacer. Ne construisez donc pas leurs maisons loin d'un moyen de transport et ne les obligez pas à conduire trop loin pour rejoindre leur lieu de travail ou toute autre destination. Sinon, les immeubles de votre ville commenceront à se vider. Les Sims se sentent facilement frustrés, alors il est très important de suivre les règles.

La rubrique des transports comprend également les aéroports et les ports maritimes, qui contribuent à la bonne santé de vos secteurs commercial et industriel. Il vous faudra construire des aéroports et des ports au fur et à mesure du développement de votre ville.

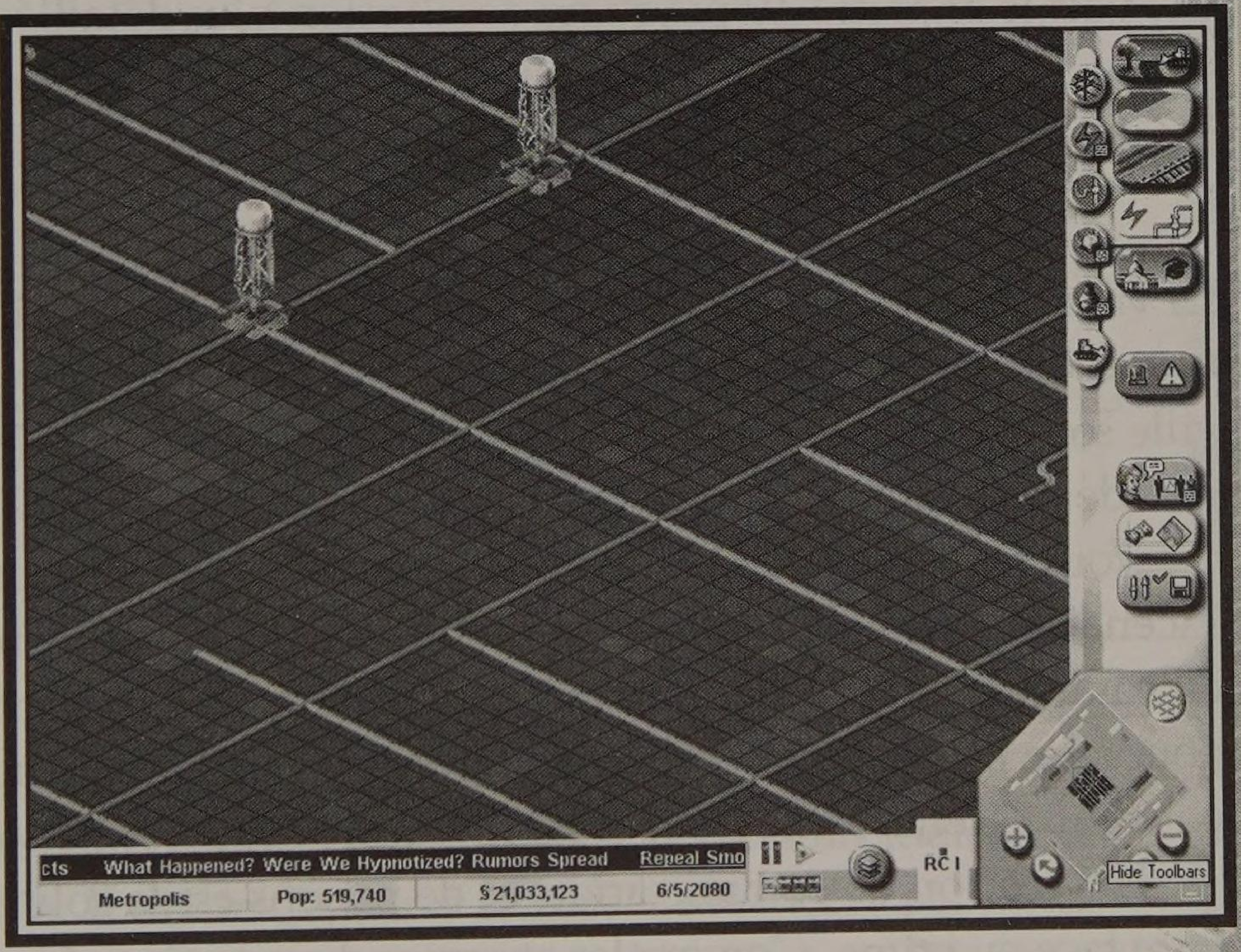
Pour de plus amples informations sur le transport, consultez le chapitre 8 : Transport.

Eau

Bien que de moindre importance que l'électricité, l'eau est néanmoins un bien nécessaire si vous souhaitez que votre ville prospère et soit peuplée. Toutes les sources d'eau sur le plan de votre ville peuvent servir. Cependant, s'il s'agit d'eau salée, il faudra construire une installation de dessalage ; sachez que celle-ci ne sera peut-être pas disponible au tout début de la partie.

Vous obtiendrez davantage d'eau en la prélevant à proximité d'une source, à l'aide de pompes à eau, mais les châteaux d'eau sont également utiles : ils peuvent être placés n'importe où.

Après avoir installé des pompes, vous pouvez distribuer l'eau par le biais d'un réseau de distribution. Le rayonnement du réseau s'étendra ainsi sur sept carrés de chaque côté. Vous pouvez vérifier le bon fonctionnement du réseau en visualisant les tuyaux.



cts What Happened? Were We Hypnotized? Rumors Spread Repeal Smo

Metropolis Pop: 519,740 $21,033,123 6/5/2080

FIG. 2-6. GRÂCE À LA VISUALISATION DES TUYAUX, VOUS POUVEZ DESCENDRE SOUS VOTRE VILLE POUR INSPECTER LE RÉSEAU DE DISTRIBUTION DE L'EAU.

Voir le chapitre 9 pour plus d'informations sur l'eau.

Pollution et traitement des déchets

La pollution est une préoccupation majeure dans *SimCity 3000*. La plupart des bâtiments polluent, et certains en grande quantité. La pollution a divers impacts sur votre ville ; aucun d'entre eux n'est positif. Il existe trois types de pollution : aérienne, aquatique et les déchets. Les deux premiers types ont tendance à se diffuser ; pour cette raison, ils peuvent faire baisser la valeur foncière d'une zone et créer des problèmes de santé chez vos concitoyens : un aspect à ne pas négliger, car la baisse des valeurs foncières entraîne celles des taxes foncières.

Les déchets sont une source de pollution très particulière. Si vous vous en débarrassez correctement, à l'aide d'ensevelissements ou d'incinération, vous n'aurez pas de soucis. Cependant, il suffit de les négliger pour que votre ville devienne une véritable poubelle. Elle sera jonchée de déchets à tel point que les valeurs foncières commenceront à baisser à une vitesse vertigineuse et que les Sims prendront la fuite en se pinçant le nez !

Voir le chapitre 10 pour une description plus détaillée de la pollution.

Sécurité publique

La vie dans *SimCity* n'est pas sans danger. Le feu et le crime constituent deux des risques principaux. Heureusement, vous disposez de moyens d'empêcher que votre ville soit réduite en cendres ou devienne un fief de la criminalité. Comme dans le monde réel, les solutions à de tels problèmes coûtent de l'argent.

Vous aurez besoin de construire des casernes de pompiers afin de combattre les incendies. Chaque caserne aura sa propre zone d'intervention et fournira des équipes en cas d'urgence. Autrement dit, plus il y a de casernes, plus vous disposerez d'équipes pour faire face à un incendie grave éventuel. Et vous en aurez besoin, car les incendies peuvent s'étendre aisément si les mesures adéquates ne sont pas prises.

La création de commissariats et de prisons est la solution la plus évidente pour faire face au crime. Comme les casernes de pompiers, les commissariats ont leur propre zone d'intervention ; il faudra donc en construire davantage au fur et à mesure du développement de votre ville. En règle générale, il est préférable de réduire la criminalité car elle peut diminuer les valeurs foncières et, par conséquent, réduire vos revenus. Sans parler du fait que vous désirez probablement que vos concitoyens mènent une vie longue et en toute sécurité !

Le chapitre 11, intitulé La Sécurité publique, fournit de nombreuses informations sur la protection contre les incendies et sur la lutte contre le crime.

Démographie

La démographie se rapporte au niveau d'éducation (ou quotient d'éducation) et à la santé globale (espérance de vie) de vos Sims. Il y a plusieurs raisons pour lesquelles vous devez essayer de leur fournir un bon enseignement et les aider à vivre plus longtemps. Un des facteurs principaux est le type d'industrie implanté dans votre ville.

Au début du XXème siècle, la plupart des industries sont très polluantes, et souvent identifiées sous l'appellation commune d' « industrie sale ». Comme vous le savez déjà, la pollution n'a jamais de côté positif. Or avec le temps, grâce à la technologie, vous pourrez créer de plus en plus d'industrie « propre ». Mais, pour permettre à l'industrie propre de proliférer, il faut que votre population soit de plus en plus intelligente. Pour cela, il faut élever son niveau d'éducation en faisant construire des écoles et des universités. Des bibliothèques et des musées contribueront également à sa culture.

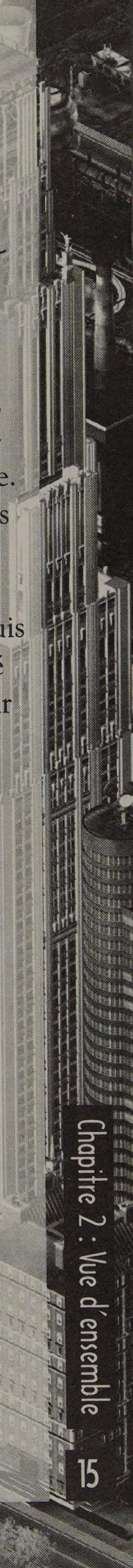
Le niveau d'éducation ne s'élève que lentement et ne le fera que si vous avez fourni assez d'enseignement aux jeunes Sims. En effet, les petits qui vont à l'école puis à l'université devraient avoir acquis un niveau d'éducation de deux points plus élevé que celui de leurs parents. Autrement dit, la voie de l'éducation n'est pas rapide pour faire évoluer la population. Il vous faudra commencer tôt et assurer le financement des écoles.

Grâce aux hôpitaux, vos Sims resteront en meilleure santé et vivront plus longtemps. Et il est vrai que la santé apporte le bonheur.

Pour en apprendre davantage sur la démographie, consultez le chapitre 12 : Les Sims et leurs besoins.

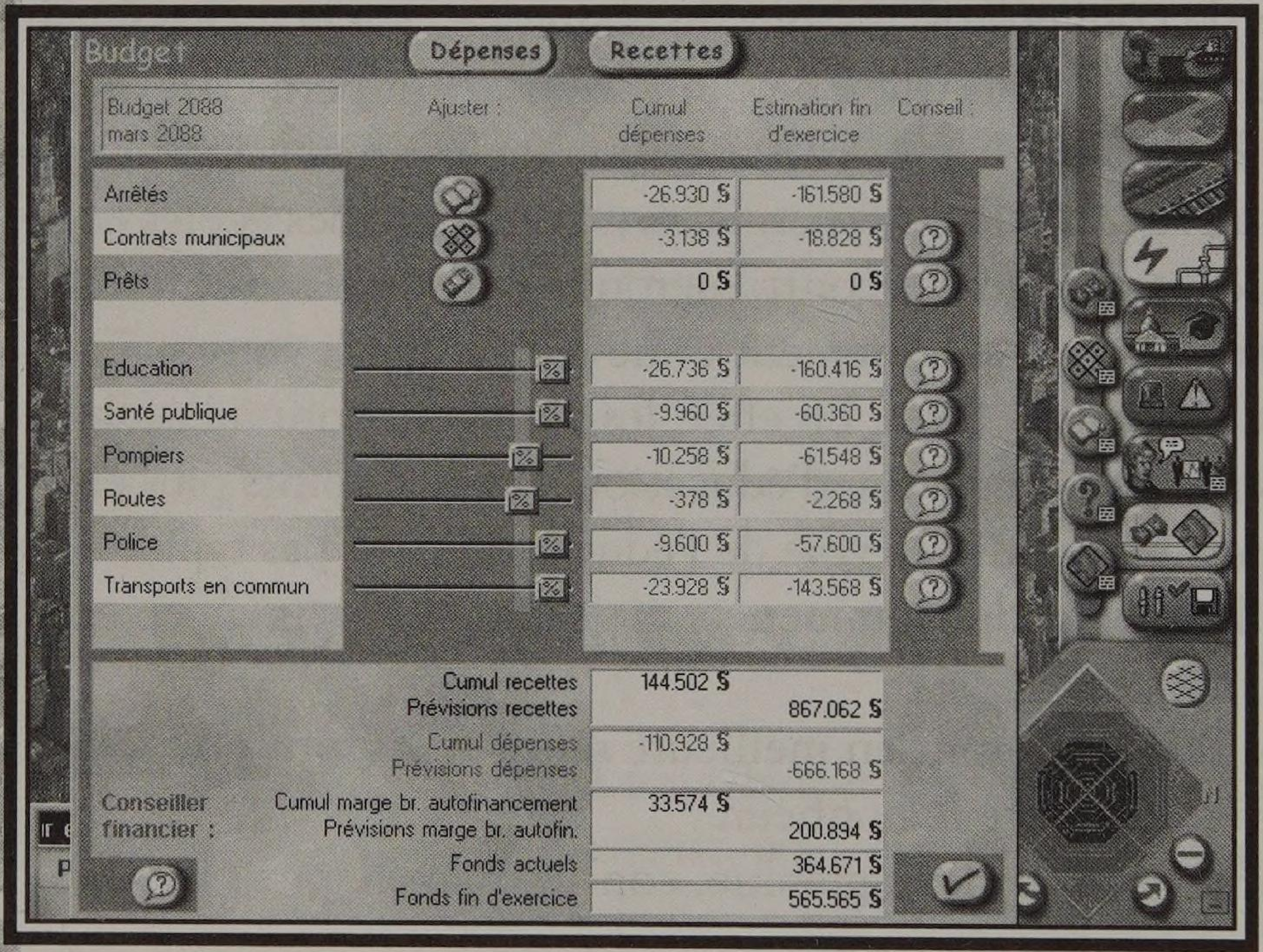
Aura

Grâce à l'Aura, vous verrez comment vous vous débrouillez. C'est un indicateur d'humeur au sein de votre ville. Il existe des auras locales, influencées par la criminalité, la pollution et la présence de bâtiments indésirables ou non. Par exemple, une maison qui a été construite à proximité d'un beau jardin public, sur les berges d'un petit lac, aura plus d'aura qu'une résidence située à deux pas d'une décharge publique !



Le second type d'aura concerne la note globale attribuée au maire. Elle vous permet de juger du succès de vos fonctions administratives. Il existe cependant plusieurs autres façons pour vous en rendre compte. Si vous souhaitez en apprendre davantage, vous pouvez lire le chapitre 13 : L'aura de la ville.

Finances et budget



Budget 2088 mars 2088	Ajuster :	Cumul dépenses	Estimation fin d'exercice	Conseil :
Arrêtés		-26.930 $	-161.580 $	
Contrats municipaux		-3.138 $	-18.828 $	
Prêts		0 $	0 $	
Education		-26.736 $	-160.416 $	
Santé publique		-9.960 $	-60.360 $	
Pompiers		-10.258 $	-61.548 $	
Routes		-378 $	-2.268 $	
Police		-9.600 $	-57.600 $	
Transports en commun		-23.928 $	-143.568 $	

Cumul recettes	144.502 $	
Prévisions recettes		867.062 $
Cumul dépenses	-110.928 $	
Prévisions dépenses		-666.168 $
Cumul marge br. autofinancement	33.574 $	
Prévisions marge br. autofin.		200.894 $
Fonds actuels		364.671 $
Fonds fin d'exercice		565.565 $

Conseiller financier :

FIG. 2-7. FAMILIARISEZ-VOUS AVEC VOS ÉCRANS DE BUDGET. ILS CONSTITUENT UNE DES PRINCIPALES INTERFACES AVEC VOTRE VILLE.

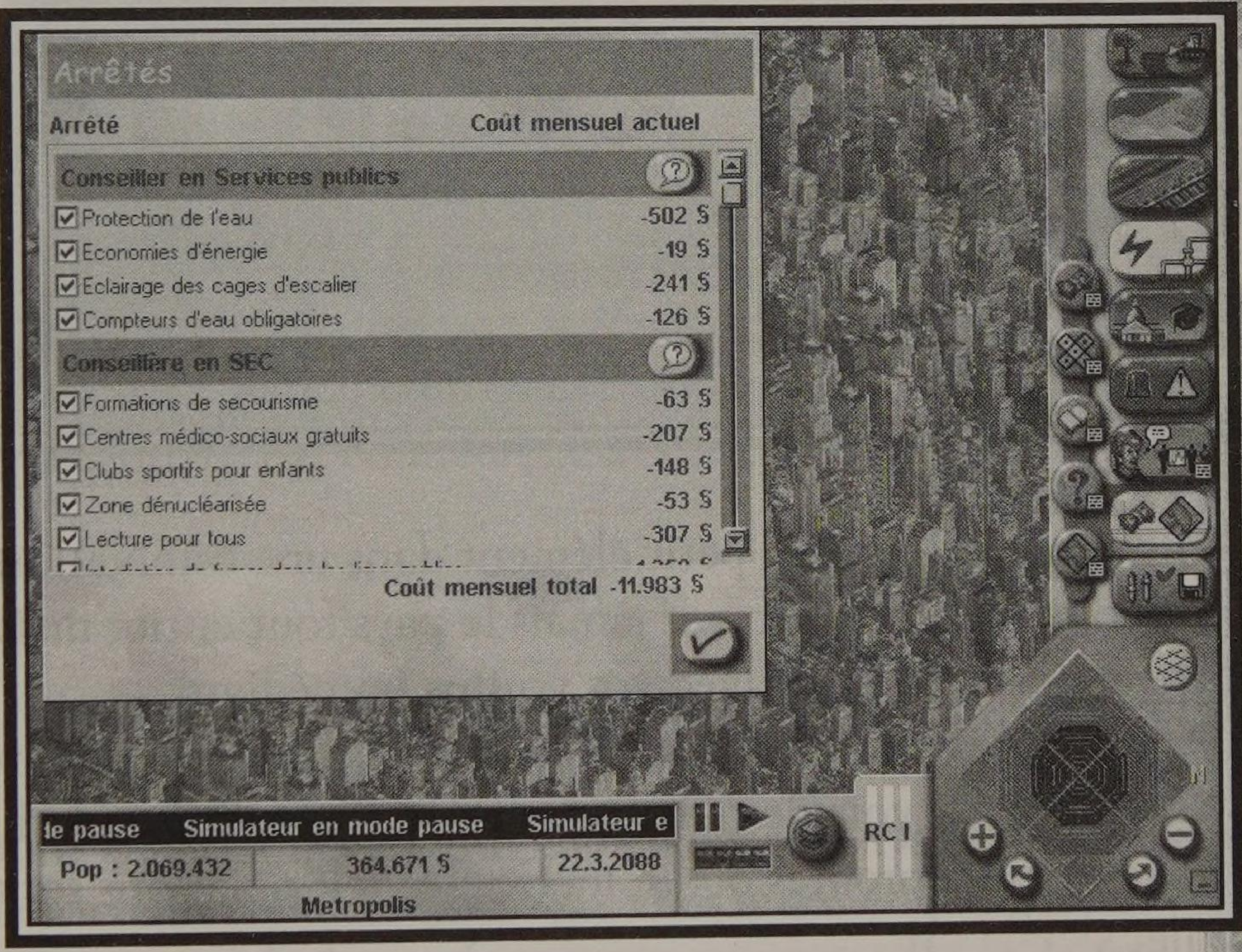
Comme partout, c'est l'argent qui fait tourner le monde dans *SimCity*. Puisque vous allez en dépenser beaucoup, il faut en générer une grande quantité. Plusieurs facteurs affectent votre cash-flow dans *SimCity 3000*. Votre principale source de revenus sont les impôts mais vous pourrez éventuellement conclure des marchés intéressants avec vos voisins, en leur vendant de l'électricité ou de l'eau, ou même en vous occupant de leurs déchets (à un prix raisonnable, bien sûr).

Vous pouvez fixer des taux d'imposition pour chacun de vos secteurs principaux – résidentiel, commercial et industriel. Rappelez-vous, toutefois, que les Sims sont sensibles aux impôts. Pour cette raison, si vous les fixez trop hauts, vous risquez de faire baisser la demande au sein d'un secteur donné. Si, par contre, ils sont plus faibles, vos revenus seront réduits d'autant mais vous encouragerez ainsi le développement et la demande.

Tout se paie dans *SimCity 3000*. Chaque secteur que vous créez, chaque immeuble que vous construisez, chaque route, autoroute, chemin de fer, ligne du métro, jardin public, étang, commissariat… De plus, la plupart des éléments ont besoin d'être entretenus chaque mois et cela aussi doit être financé. La majorité des services municipaux, dont votre réseau de transports en commun, vous coûteront de l'argent chaque mois.

Si vous souhaitez mieux comprendre les mécanismes de la gestion des finances dans *SimCity 3000*, consultez le chapitre 14.

Arrêtés



Arrêtés

Arrêté	Coût mensuel actuel
Conseiller en Services publics	
☑ Protection de l'eau	-502 $
☑ Economies d'énergie	-19 $
☑ Eclairage des cages d'escalier	-241 $
☑ Compteurs d'eau obligatoires	-126 $
Conseillère en SEC	
☑ Formations de secourisme	-63 $
☑ Centres médico-sociaux gratuits	-207 $
☑ Clubs sportifs pour enfants	-148 $
☑ Zone dénucléarisée	-53 $
☑ Lecture pour tous	-307 $

Coût mensuel total -11.983 $

le pause Simulateur en mode pause Simulateur e

Pop : 2.069.432 | 364.671 $ | 22.3.2088

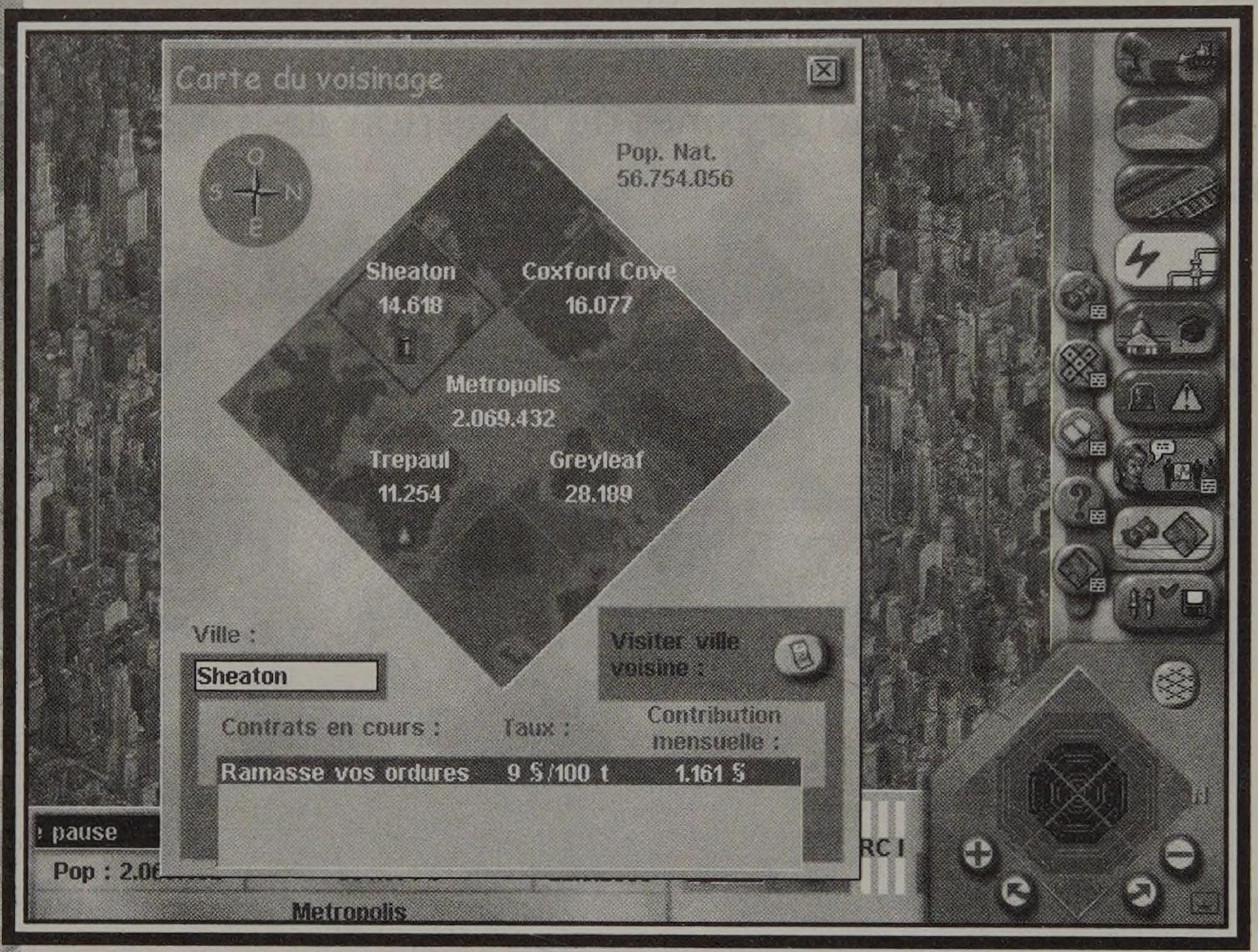
Metropolis

FIG. 2-8. LES ARRÊTÉS PEUVENT INFLUENCER FORTEMENT LA VIE DE VOTRE VILLE.

Comme nous l'avons vu, les impôts affectent directement la demande. De la même manière, vous pouvez modifier considérablement le destin de votre ville en décidant de certains arrêtés. Il en existe de nombreux types et ils peuvent largement influencer votre ville. Beaucoup d'entre eux ont pour effet de fournir un service à la ville ; par conséquent, ils coûtent de l'argent, même si quelques-uns peuvent générer un peu de revenus. Sachez donc que tout arrêté va vous coûter de l'argent ou bien provoquer un effet négatif. Prenez, par exemple, l'arrêté qui sert à légaliser les jeux d'argent. Il amènerait beaucoup d'argent à votre ville, certes, mais ferait augmenter sensiblement le taux de criminalité.

Le chapitre 15 décrit en détail les arrêtés.

Contrats municipaux


Carte du voisinage
O
S
N
E
Pop. Nat.
56.754.056
Sheaton
14.618
Coxford Cove
16.077
Metropolis
2.069.432
Trepaul
11.254
Greyleaf
28.189
Visiter ville voisine :
pause
Pop : 2.06
RC I
Metropolis

Ville : Sheaton

Contrats en cours :	Taux :	Contribution mensuelle :
Ramasse vos ordures	9 $/100 t	1.161 $

FIG. 2-9. VOUS POUVEZ VOUS OFFRIR BEAUCOUP D'OPPORTUNITÉS EN TRAITANT AVEC LES VILLES VOISINES.

Votre ville n'est qu'un petit élément dans une SimNation vaste – et largement invisible. Vous n'apercevez jamais le pays tout entier mais vous pouvez jouir d'une interaction restreinte avec vos voisins immédiats.

Vous avez toujours quatre voisins (un dans chaque direction). Si vos voisins sont accessibles par voie de terre, vous pouvez construire des liaisons routières et ferroviaires, des autoroutes ou un métro. De telles liaisons sont très positives pour votre ville.

Le chapitre 8 vous en apprend davantage sur les liaisons avec les voisins par les transports.

Vous pouvez également créer des liaisons avec vos voisins par le biais de l'électricité ou de l'eau.

Il existe trois types de contrats dits municipaux, que vous pouvez passer avec vos voisins : vous pouvez acheter ou vendre de l'électricité, acheter ou vendre de l'eau, ou bien importer les déchets de votre voisin afin de les traiter ou les exporter vers la ville avoisinante. Pour convenir d'un marché sur les déchets, il ne vous faudra qu'une liaison de transport (autre que le métro) ou un port maritime, auquel cas la liaison se fera par l'eau.

Les marchés entre voisins peuvent s'avérer très utiles. Si vous avez de gros problèmes d'argent, ils peuvent servir à renflouer votre ville. Il faudra, cependant, lire toutes les clauses avant de signer et assimiler tous les avantages et inconvénients de chaque contrat. Inversement, imaginons que vous ne souhaitiez pas faire face aux effets négatifs des installations électriques dus notamment à la pollution qu'elles engendrent : si votre trésorerie le permet, vous pourrez acheter toute votre électricité chez le voisin. Pesez le pour et le contre puis lancez-vous.

Pour en savoir plus sur les contrats entre voisins, lisez le chapitre 16.

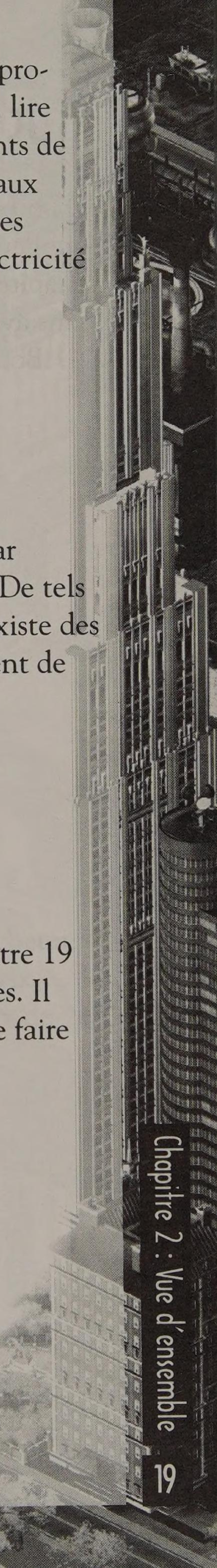
Contrats commerciaux

À certains moments, il vous sera offert de signer des contrats commerciaux, par exemple afin de construire une usine de traitement de déchets ou une prison. De tels contrats font entrer de l'argent dans votre trésorerie, mais ils ont un coût. Il existe des façons d'en alléger les effets négatifs. Si vous comprenez bien le fonctionnement de ces contrats commerciaux, ils peuvent s'avérer lucratifs.

Pour en savoir plus, lisez le chapitre 17.

Synthèse

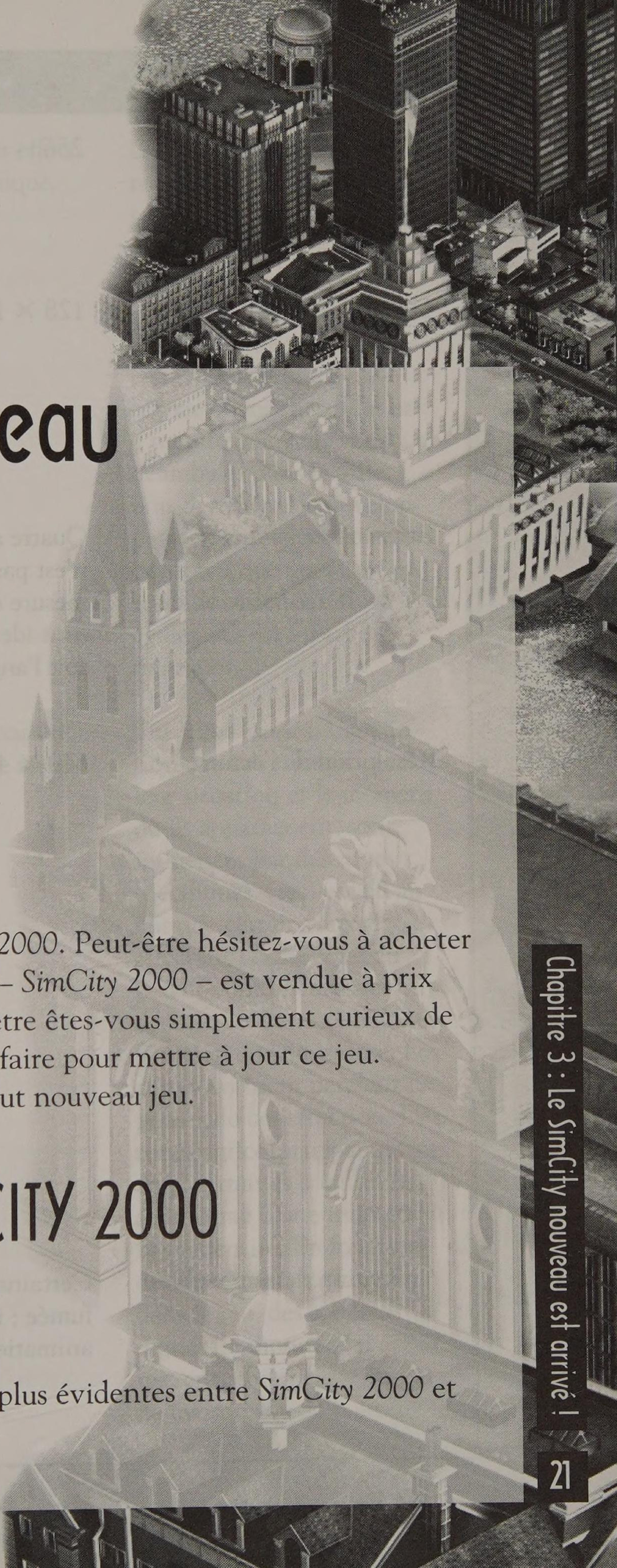
Une fois que vous aurez compris les divers éléments de *SimCity 3000*, le chapitre 19 vous propose une synthèse des diverses informations que vous aurez engrangées. Il comporte également des suggestions sur la façon de superviser votre ville et de faire face aux problèmes qui pourraient advenir.



Trucs et astuces

D'un bout à l'autre du livre, nous vous indiquons diverses astuces pour tirer le meilleur parti de votre expérience en tant que premier fonctionnaire municipal. Le chapitre 20 donne un résumé des principales astuces. Il vous permet de les retrouver sans avoir à consulter dans le détail les chapitres précédents.

Bonne chance, Monsieur le Maire !



Chapitre 3

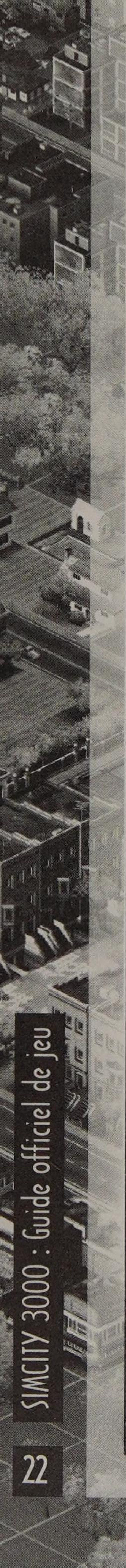
Le SimCity nouveau est arrivé !

Peut-être étiez-vous un passionné de *SimCity 2000*. Peut-être hésitez-vous à acheter *SimCity 3000* alors que la version précédente – *SimCity 2000* – est vendue à prix réduit chez votre distributeur local. Ou peut-être êtes-vous simplement curieux de savoir ce que les génies de Maxis ont bien pu faire pour mettre à jour ce jeu.

Mais il est un fait : *SimCity 3000* est un tout nouveau jeu.

Les différences entre SIMCITY 2000 et SIMCITY 3000

Le tableau qui suit reprend les différences les plus évidentes entre *SimCity 2000* et *SimCity 3000*.

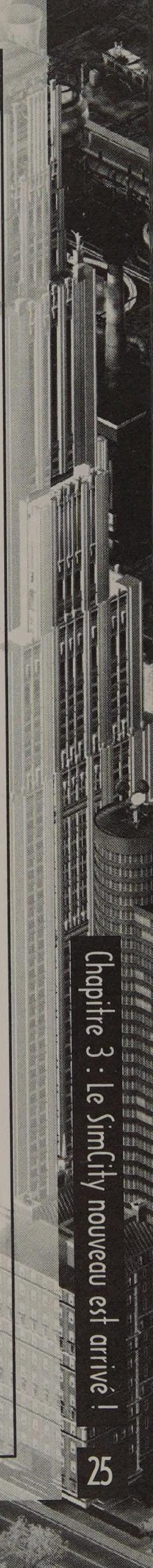


Caractéristiques	*SimCity 2000*	*SimCity 3000*
Nombre de couleurs	256	Plus de 64.000, ce qui donne des bâtiments et des effets spéciaux beaucoup plus réalistes.
Dimensions du plan	128 × 128 carrés	Supporte quatre tailles différentes : 64 × 64, 128 × 128, 192 × 192 et 256 × 256. Les plans de *SimCity 2000* peuvent être importés vers le format 128 × 128.
Rotation de la vue	Quatre angles mais la vue n'est pas précise dans la mesure où les immeubles sont identiques quel que soit l'angle.	Quatre rotations complètes. Chaque niveau de zoom offre sa propre représentation graphique de l'immeuble.
Résolution de l'écran	640 × 480 pixels	Au choix, 640 × 480, 800 × 600 ou 1024 × 768 – ou alors plus précis, en fonction de vos capacités matérielles. S'il vous est possible de voir davantage de votre ville dans n'importe quel niveau de zoom, avec une résolution d'écran plus importante, les ingénieurs Maxis ont adapté le produit aux systèmes moins puissants, notamment en proposant, en premier, chacun des niveaux de résolution inférieurs.
Animation des immeubles	Certains émettent de la fumée ; il existe d'autres animations simples.	Plus de 50 immeubles avec diverses animations complexes, telles que de la fumée, des néons ou des écrans de cinéma.

Caractéristiques	*SimCity 2000*	*SimCity 3000*
Sons	8 bits, avec quelques effets sonores et de la musique.	Des bruits d'ambiance recherchés pour les différentes zones de la ville (par exemple, des arrosoirs dans les zones résidentielles ou des bruits de circulation dans les zones commerciales). Les bruits d'ambiance changent au fur et à mesure que vous vous déambulez dans la ville, afin de refléter le développement et les conditions des zones que vous êtes en train de visualiser. Il y a également 14 superbes musiques.
Développement des schémas	Complètement au hasard pour chaque type de zone.	Plus coordonnés. L'apparition des carrés, ainsi que leur situation et le moment où ils apparaissent, sont influencés par des zones spécifiques. Ceci est dû au fait que certains arrêtés affectent l'esthétique du lieu et vont encourager ou décourager des industries en fonction de leur nature. Les carrés évoluent pendant les phases de construction. Des zones agricoles apparaissent dans certaines conditions, sous forme d'une industrie à basse densité. En fonction des conditions de la ville dans le jeu, des schémas dignes du monde réel apparaissent, comme des rangées de maisons ou de boutiques.

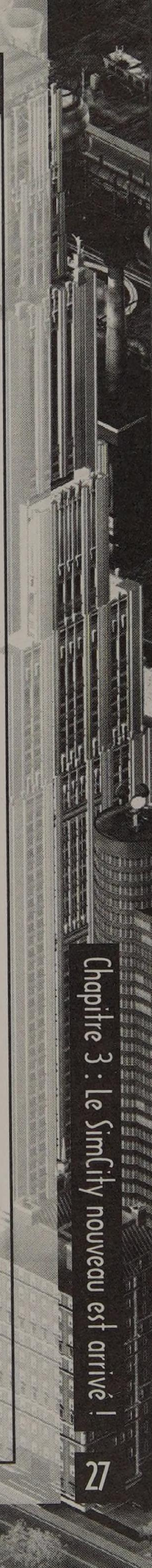
Caractéristiques	*SimCity 2000*	*SimCity 3000*
Boulevards	Aucun	Si vous juxtaposez deux routes, des boulevards sont créés automatiquement.
Niveaux de zoom	Quatre	Cinq. Les deux niveaux supérieurs font apparaître la circulation des véhicules et des piétons. Le niveau de zoom le plus élevé est en partie de qualité inférieure (bâtiments) et en partie de qualité supérieure (véhicules, piétons, routes, etc.).
Sims	Ne sont visibles qu'au cours d'émeutes.	Apparaissent en tant que piétons, aux niveaux 4 et 5 du zoom. Bien que petits, les Sims sont capables d'afficher un comportement indicateur de l'activité qui les concerne – par exemple, des enfants et des promeneurs près des écoles, des soldats qui marchent au pas près des casernes, des grévistes, la panique parmi les citoyens pendant des situations d'urgence.
Terrains	Aux bords irréguliers, des pentes en escalier, aucune nuance au niveau de l'éclairage, quelle que soit la rotation ; tous les carrés vierges sont marrons.	Des éclairages plus réalistes, qui s'adaptent à la rotation, un aspect beaucoup moins irrégulier et plus lisse. La palette d'aspects s'étend du sable aux falaises rocheuses.
Couches/filtres	Cinq filtres pour afficher les différents aspects de la ville, comme la criminalité, l'électricité, la pollution…	Seize filtres donnent une vue plus approfondie de la ville. Il est ainsi plus facile d'identifier des zones à problèmes.

Caractéristiques	*SimCity 2000*	*SimCity 3000*
Éléments de l'interface utilisateur	Des palettes flottantes cachaient souvent l'activité centrale du jeu. Les menus déroulants étaient comme dans Microsoft Windows. Pas de conseils pour les outils.	Situés sur le bord, les boutons d'actions ne cachent pas la ville. Les menus ont une allure plus moderne ; ils sont moins dépendants du système d'exploitation. Un téléscripteur fonctionne comme dans une interface de navigateur d'Internet. Il y a également des conseils pour les outils.
Pollution de l'eau et déchets	Inexistants	Ces deux composants ont été ajoutés afin de rendre la tâche du maire plus intéressante. Les déchets s'entassent visiblement s'ils ne sont pas ramassés et la pollution de l'eau affecte la distribution de l'eau vers votre ville.
Carrés vierges	Un espace vierge coloré.	Pour chaque secteur, il existe des carrés de remplissage spécifiques qui comblent l'espace entre les bâtiments et autour d'eux. Parfois, ces carrés reflètent les conditions du jeu ; si, par exemple, il y a un surplus de déchets, les Sims le jetteront dans ces carrés. Il existe des cours/jardins dans les zones résidentielles, des fontaines dans les zones commerciales et des parkings dans les secteurs industriels.



Caractéristiques	*SimCity 2000*	*SimCity 3000*
Villes de démarrage	Quelques villes de démarrage.	Dix petits schémas préconstruits, basés sur des schémas de villes historiques, depuis d'anciens plans indiens ou chinois jusqu'aux modèles ultramodernes, en passant par les plans définis par Frank Lloyd Wright. Grâce à ces modèles, vous pouvez démarrer plus vite en sautant quelques-unes des étapes initiales afin de plonger droit dans l'affinement de l'infrastructure. De cette manière, vous pouvez également tester les anciens plans par vous-même.
Infos	Le journal.	Affiché en continu. Le téléscripteur s'inspire de la fonction présente dans divers sites Web. Des titres défilent soit pour fournir des informations, soit pour vous inciter à agir. À titre d'exemple : en cliquant dessus, vous pouvez déclencher un rendez-vous avec un conseiller ou vous déplacer vers un lieu de sinistre.
Lignes d'électricité et réseau de distribution d'eau	Les lignes d'électricité et le réseau de distribution d'eau.	La procédure par laquelle les lignes d'électricité et d'eau sont posées a été affinée.

Caractéristiques	*SimCity 2000*	*SimCity 3000*
Types de secteur et de densité	Deux niveaux de densité pour chaque type RCI – bas et haut.	Trois niveaux de densité (bas, moyen et dense). Cette version intègre également la notion de limitation de hauteur pour les immeubles, comme il en existe à travers le monde réel. Il existe également une option « Zone de préservation historique » pour verrouiller un secteur désigné afin d'empêcher des développements ultérieurs.
Sectorisation en puzzle (des immeubles à carrés multiples qui sont construits selon diverses configurations)	Les aéroports et les ports maritimes sont les seuls constructions à utiliser cette technique.	Cette technique est utilisée plus largement pour des fermes, ensevelissements et autres zones, dont les aéroports et ports maritimes. Conserve la fraîcheur de l'affichage et économise des pixels en recyclant les carrés en nouveaux motifs.
Valeur foncière	Simulée à l'aide de plans et de tableaux.	La valeur foncière affecte directement les impôts et les types d'immeubles qui peuvent être construits sur tel ou tel terrain. Cet aspect augmente l'enjeu stratégique du jeu : les promoteurs ne veulent pas construire de gratte-ciels imposants dans des quartiers mal famés. Si vous augmentez la valeur foncière au sein de votre ville, vous encouragerez des développements immobiliers de bonne qualité.



Caractéristiques	*SimCity 2000*	*SimCity 3000*
Constructions à titre de récompense	Cinq : la maison du maire, l'hôtel de ville, une statue, un monument et des arcades.	Dix-sept, dont un phare, un club de loisirs et un port spatial. Ils apparaissent en fonction de la direction que vous avez prise en développant votre ville.
Impôts	Ils sont simples, n'affectent que le budget de la ville et la vitesse de développement ou de déclin.	Beaucoup plus complexes. Par exemple, la population sera beaucoup moins clémente face aux changements de pourcentages. De plus, la valeur foncière joue un rôle clé dans les revenus municipaux car la plupart des villes sont gérées essentiellement avec les revenus générés par ces taxes.
Flore	Des arbres uniquement, tous simples et identiques..	Des arbres différents à divers niveaux ; jusqu'à cinq densités possibles.
Catastrophes	Beaucoup de catastrophes possibles.	Moins de types de catastrophe possibles mais traités de façon plus réaliste. Le maire est plus impliqué dans la gestion des catastrophes à travers le système d'avertissement d'urgence et une aide financière aux sinistrés.
Emprunts financiers	Des souscriptions difficiles à mettre en œuvre sans encourir le risque de banqueroute.	Les emprunts municipaux ont été affinés.

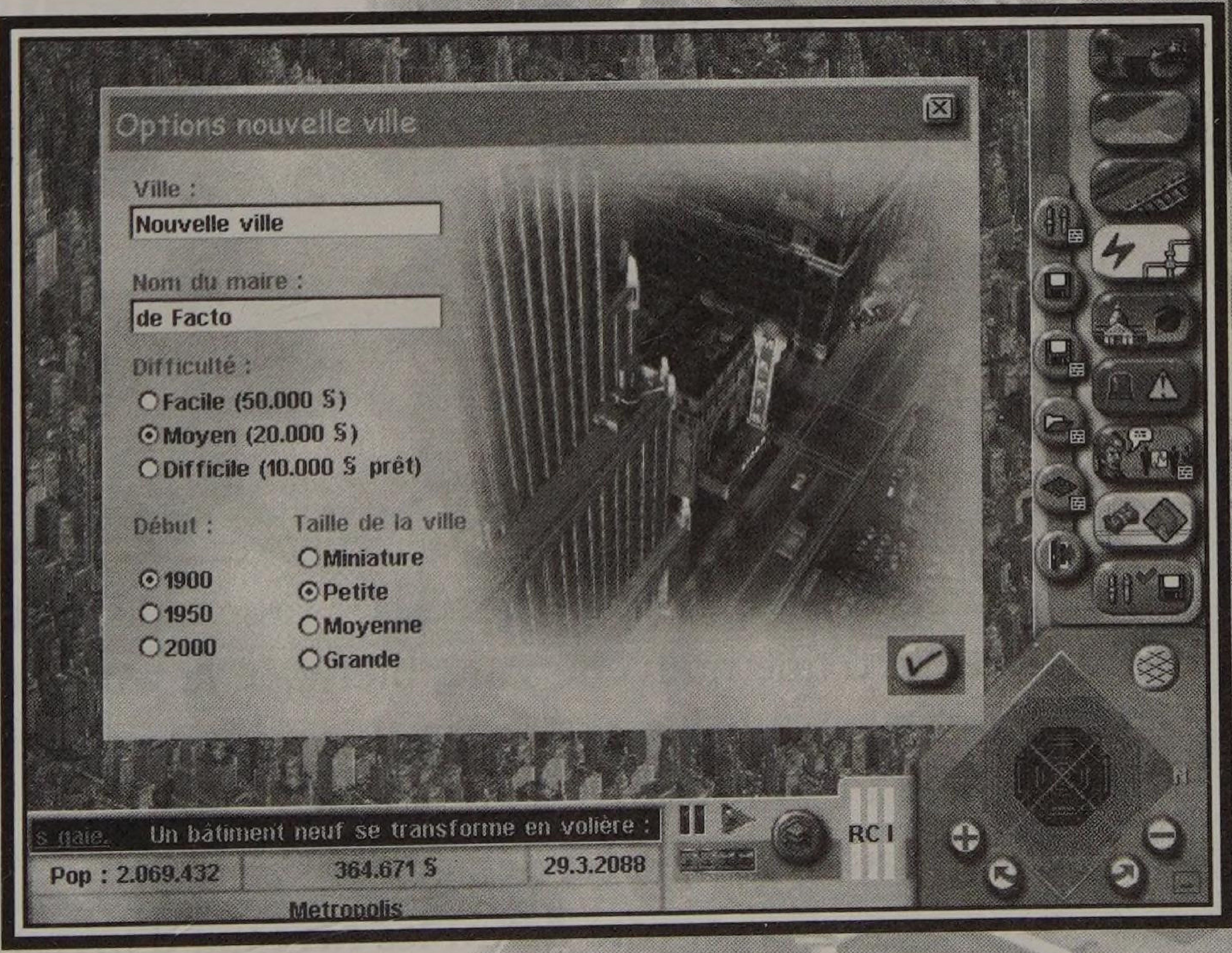
Caractéristiques	*SimCity 2000*	*SimCity 3000*
Contrats municipaux	Aucun	Possibilité de liaisons avec les voisins et contrats pour vendre ou acheter de l'eau, de l'électricité et le traitement des déchets. Vous disposez ainsi de plus de stratégies pour construire votre ville. Vous pouvez, par exemple, choisir de ne construire aucune installation électrique polluante chez vous, sachant que cette option vous coûtera plus cher.
Contrats commerciaux	Aucun	Un maire peut augmenter rapidement ses revenus en accueillant des bâtiments comme des prisons à sécurité maximum, des casinos ou des centres commerciaux, à « effet de voisinage négatif ».
Édifices	Aucun	Plus de 70 édifices authentiques, dont la Statue de la Liberté, Big Ben ou le Taj Mahal !
Conseils de démarrage	Aucun	Proposés au début du jeu, ils vous fournissent des conseils précieux (qui peuvent être désactivés).
Couche d'Aura	Aucune	Une couche qui reflète votre note en tant que maire. Elle concilie plusieurs aspects du jeu, dont la criminalité, la pollution, la santé et l'éducation.

Caractéristiques	*SimCity 2000*	*SimCity 3000*
Conseillers	Une fonction limitée au niveau du tableau budgétaire. Des individus qui profèrent des remarques de manière répétitive (80 messages au total).	Beaucoup plus robuste et pratique. Utilisée pour présenter des informations, des exposés et des options de façon personnalisée et appropriée.
Pétitionnaires	Aucun	Grâce à cette nouvelle fonction, vous pouvez être mis au courant d'opportunités et percevoir les réactions de citoyens.

Chapitre 4

Le paramétrage du jeu

Voulez-vous connaître les différences entre les divers niveaux de difficulté ? Ou encore les données que la simulation surveille, ce qu'elle sauvegarde, et quels sont les paramètres par défaut ? Dans ce chapitre, vous trouverez toutes les réponses à ces questions.



Options nouvelle ville

Ville : Nouvelle ville

Nom du maire : de Facto

Difficulté :
○ Facile (50.000 $)
● Moyen (20.000 $)
○ Difficile (10.000 $ prêt)

Début :
● 1900
○ 1950
○ 2000

Taille de la ville
○ Miniature
● Petite
○ Moyenne
○ Grande

s gaie. Un bâtiment neuf se transforme en volière :

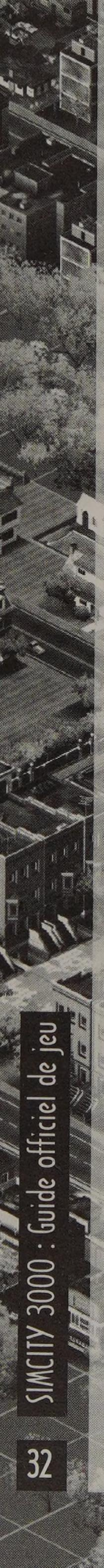
Pop : 2.069.432

364.671 $

29.3.2088

Metropolis

FIG. 4-1. C'EST ICI QUE TOUT COMMENCE, ET QUE VOUS ALLEZ DÉFINIR LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ AUQUEL VOUS SOUHAITEZ FAIRE FACE.



Les niveaux de difficulté

Il en existe trois dans *SimCity 3000* : facile, moyen et difficile.
Ces paramètres affectent :

- La quantité d'argent avec lequelle vous démarrez

Facile = 50 000 Simflouzes
Moyen = 20 000 Simflouzes
Difficile = 10 000 Simflouzes en prêt

- La forme des terrains (en terrasse ou lisse)

Facile = en terrasse
Moyen = en terrasse
Difficile = lisse

NOTE

Lorsque vous posez un bâtiment sur un terrain non lisse, celui-ci se nivellera automatiquement. Toutefois, plus un terrain a besoin d'être nivelé, plus le bâtiment coûte cher. Dans ce cas de figure, même un monument gratuit vous coûtera de l'argent.

Les paramètres du démarrage par défaut

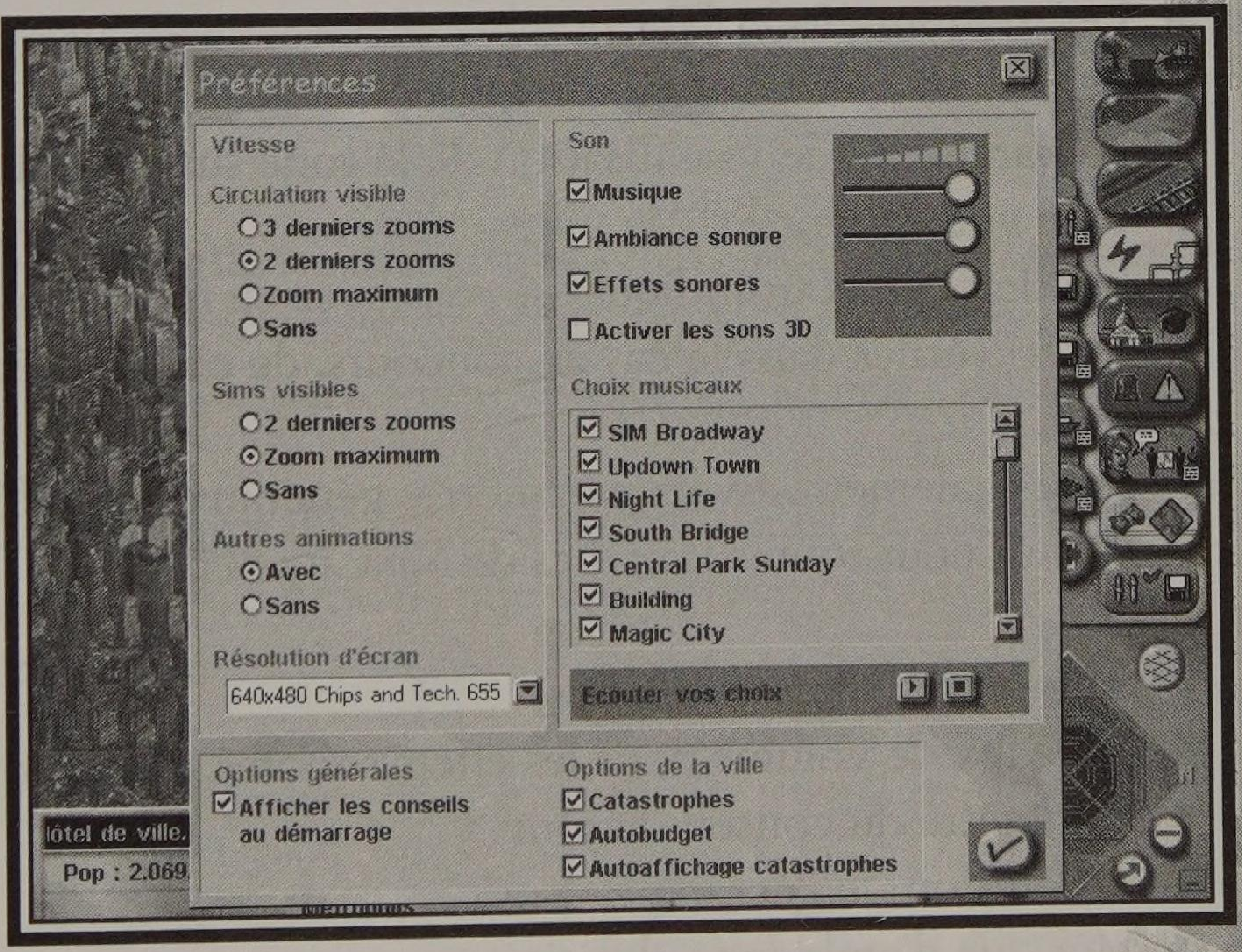
Voici les valeurs par défaut :

- Niveau de difficulté moyen
- Date de démarrage : 1900
- La grille est activée
- La vitesse de simulation est sur Pause, y compris au moment où vous chargez une ville
- La vitesse de simulation spécifique telle que définie dans le paramètre de jeu est sauvegardée. Autrement dit, si vous appuyez sur le bouton Jouer suite au chargement d'une ville donnée, le jeu reprend la vitesse qu'il avait au moment de la sauvegarde
- Dans le cas d'une nouvelle ville, bien que le jeu commence en Pause, lorsque vous appuyez sur le bouton Jouer, il se déroule au premier niveau de vitesse
- Le bouton « Catastrophes » est activé
- Le budget automatique est désactivé
- Si vous n'avez pas encore défini les niveaux d'investissement et activez l'option
- Budget automatique, les montants du budget sont définis par défaut à 100 %

- Le Conseil du jour est activé
- La musique, les effets sonores et les bruitages sont tous activés et le volume est au maximum
- Dans la fenêtre Graphiques, les éléments sélectionnés sont Dimensions de la ville, Électricité et Fonds

De plus, au démarrage, *SimCity 3000* détecte automatiquement les paramètres de votre ordinateur et se configure en conséquence (même si vous pouvez le changer) :

- Circulation visible : niveaux de zoom ou désactivé
- Autres animations : actives ou non
- La résolution de l'écran est déterminée par la capacité évaluée du système
- Sims visibles : niveaux de zoom ou désactivé
- La musique : en stéréo ou en 3-D surround
- Les sons en 3-D : actifs ou non



Préférences

Vitesse

Circulation visible
○ 3 derniers zooms
● 2 derniers zooms
○ Zoom maximum
○ Sans

Sims visibles
○ 2 derniers zooms
● Zoom maximum
○ Sans

Autres animations
● Avec
○ Sans

Résolution d'écran
640x480 Chips and Tech. 655

Son
☑ Musique
☑ Ambiance sonore
☑ Effets sonores
☐ Activer les sons 3D

Choix musicaux
☑ SIM Broadway
☑ Updown Town
☑ Night Life
☑ South Bridge
☑ Central Park Sunday
☑ Building
☑ Magic City

Options générales
☑ Afficher les conseils au démarrage

Options de la ville
☑ Catastrophes
☑ Autobudget
☑ Autoaffichage catastrophes

FIG. 4-2. VOUS POUVEZ ADAPTER LES OPTIONS GRAPHIQUES ET SONORES DE **SIMCITY 3000** À VOS PRÉFÉRENCES ET AUX CAPACITÉS DE VOTRE MATÉRIEL.

Les sauvegardes

NOTE

SI VOUS SOUHAITEZ MODIFIER LE NOM DE VOTRE VILLE, OU SI VOUS DÉSIREZ CHANGER VOTRE NOM DE MAIRE, CHOISISSEZ L'OPTION « ENREGISTRER SOUS ».

Quels éléments de votre ville sont sauvegardés ?
Les suivants :

- Son nom
- Votre nom de maire
- Les statistiques de la ville, dont les fonds, la date actuelle, la population, etc.
- Les données sur l'état des bâtiments et des citoyens
- La rotation de vue
- Le niveau de zoom
- Les contrats commerciaux et cadeaux, dans la barre d'outils
- Les noms de bâtiments qui peuvent être rebaptisés
- Les paramètres d'arrêtés
- La vitesse de simulation – les villes sont toujours chargées en mode pause. Cependant, lorsque vous recommencez, le jeu reprendra la dernière vitesse utilisée
- Les monuments et leur nombre
- Le paramètre Budget automatique
- Le paramètre de visualisation de la zone sur laquelle vous vous rendez
- Une vue aérienne de la ville
- Un drapeau pour indiquer si vous avez eu recours à des codes de tricherie (*cheat codes*) (utiles dans le cas de concours, de classes d'école, de tournois…).

Il existe également divers paramètres généraux de préférences qui sont sauvegardés par défaut pour toutes les villes de *SimCity 3000* :

- Paramètre des catastrophes
- Niveaux de volume pour les effets sonores, la musique et les bruitages
- Paramètre du conseil du jour
- Résolution de l'écran
- Musique d'ambiance choisie
- Paramètres de capacités du système, ce qui influe sur les animations de la circulation des Sims et de la construction d'immeubles
- Tout paramètre spécifique à l'interface utilisateur comme, par exemple, les positions des fenêtres à l'écran

Chapitre 5

Les bases d'une ville prospère

Une ville connaîtra une fin précoce si elle ne démarre pas dans de bonnes conditions. Elle stagnera ou sa trésorerie se tarira avant même que les impôts ne puissent la renflouer. Il est beaucoup plus facile de démarrer une ville vouée à l'échec qu'une ville destinée à réussir.

Dans ce chapitre, nous vous fournirons des lignes directrices afin de vous aider à démarrer une ville sur des bases saines. Ce ne sont que des lignes directrices, des méthodes éprouvées pour leur efficacité.

Les terrains

En général, si vous visez des densités élevées, il vous faudra beaucoup de terrains plats sans trop de points d'eau. Après tout, si vous comptez plus tard accueillir un million de Sims dans votre ville, il vous faudra beaucoup d'espace pour construire. Vous pouvez commencer avec toutes sortes de terrain, bien sûr, et il est vrai qu'un terrain plat est moins intéressant sur le plan du défi et d'un point de vue esthétique.

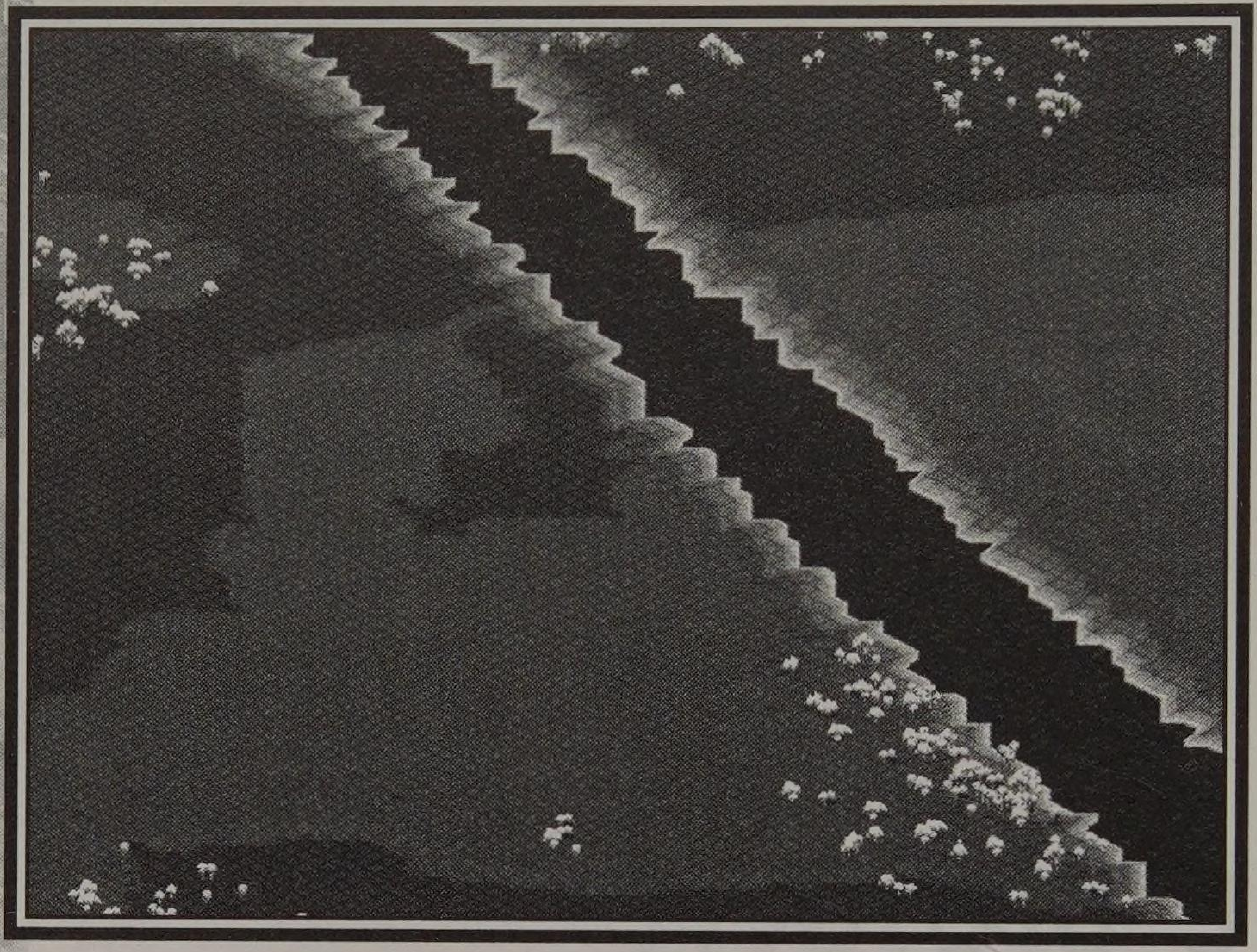


FIG. 5-1. VOUS POUVEZ CHOISIR UN PLAN TRÈS PLAT POUR FACILITER LA CONSTRUCTION…

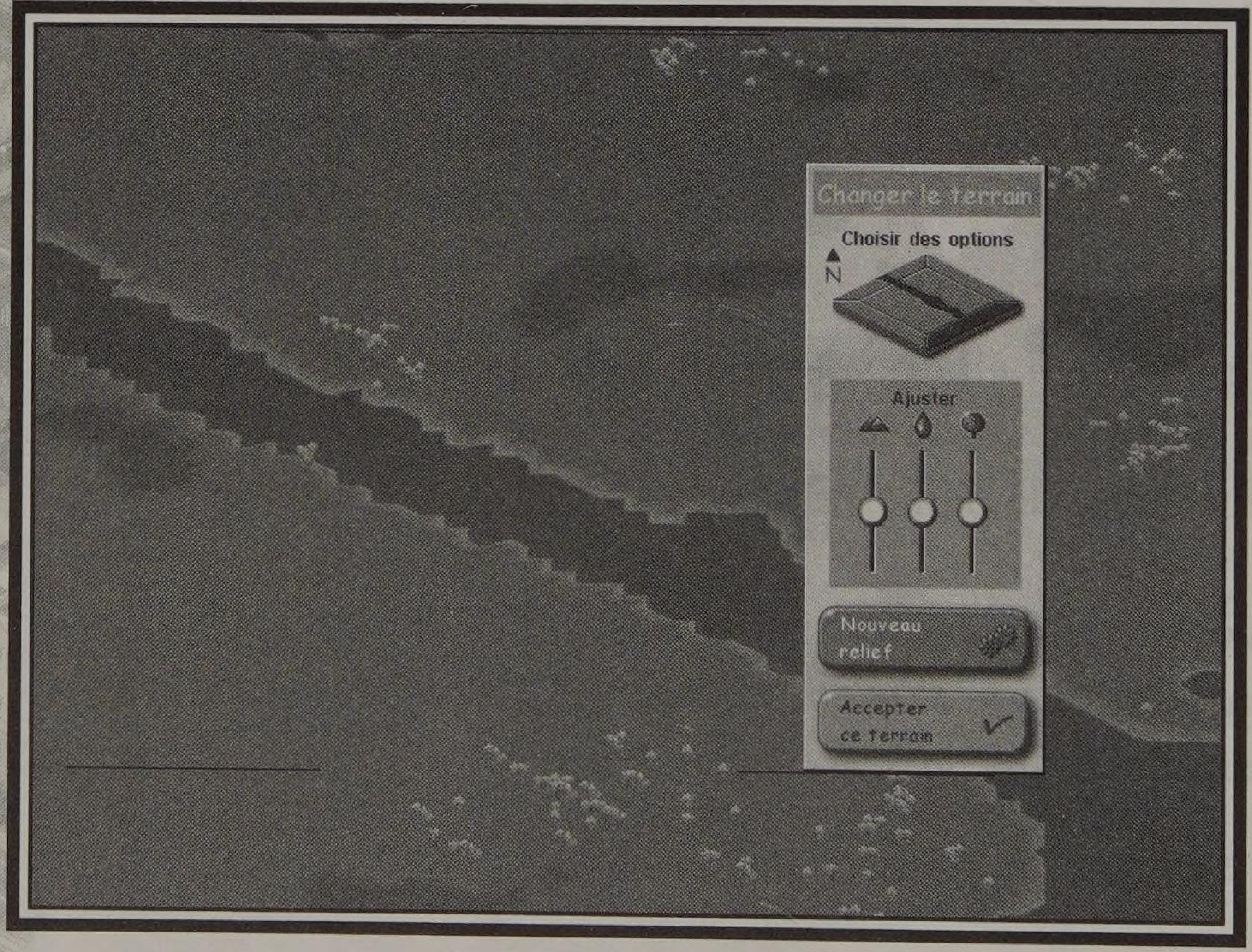


FIG. 5-2. . …OU CRÉER QUELQUE CHOSE DE PLUS IMAGINATIF, QUI OUVRE DE PLUS GRANDS DÉFIS.

Même si vous préférez démarrer avec un terrain plat, rappelez-vous que le terrain a un effet sur la valeur foncière. Des constructions sur des terres plus pentues feront augmenter la valeur, ce qui est souhaitable. De même, des terrains construits à proximité d'une source d'eau ont plus de valeur. Par conséquent, il peut être intéressant d'avoir des terrains hauts et des terrains bas, la règle étant d'établir les industries dans les zones les moins élevées. Une industrie sale (ce qui est inévitable si votre ville démarre en 1900) fera largement baisser les valeurs foncières ; il est donc préférable de conserver vos meilleurs terrains pour le secteur résidentiel et, dans une moindre mesure, pour les secteurs commerciaux. Par exemple, si vous installez un secteur résidentiel sur un terrain élevé, à proximité d'un plan d'eau de préférence, vous ferez monter la valeur foncière. Ceci vous permettra de démarrer avec une bonne valeur foncière, d'obtenir des zones résidentielles à densité moyenne, et faire entrer un maximum de taxes en un minimum de temps.

Les bords du plan

Comme dans les versions précédentes de *SimCity*, si vous implantez vos bâtiments polluants et indésirables vers l'extérieur du plan, vous diminuerez leurs effets négatifs par rapport à la ville. En installant vos industries sales près de l'un des bords, vous dirigerez la moitié de leur pollution ailleurs et réduirez ainsi une partie des effets négatifs de voisinage.

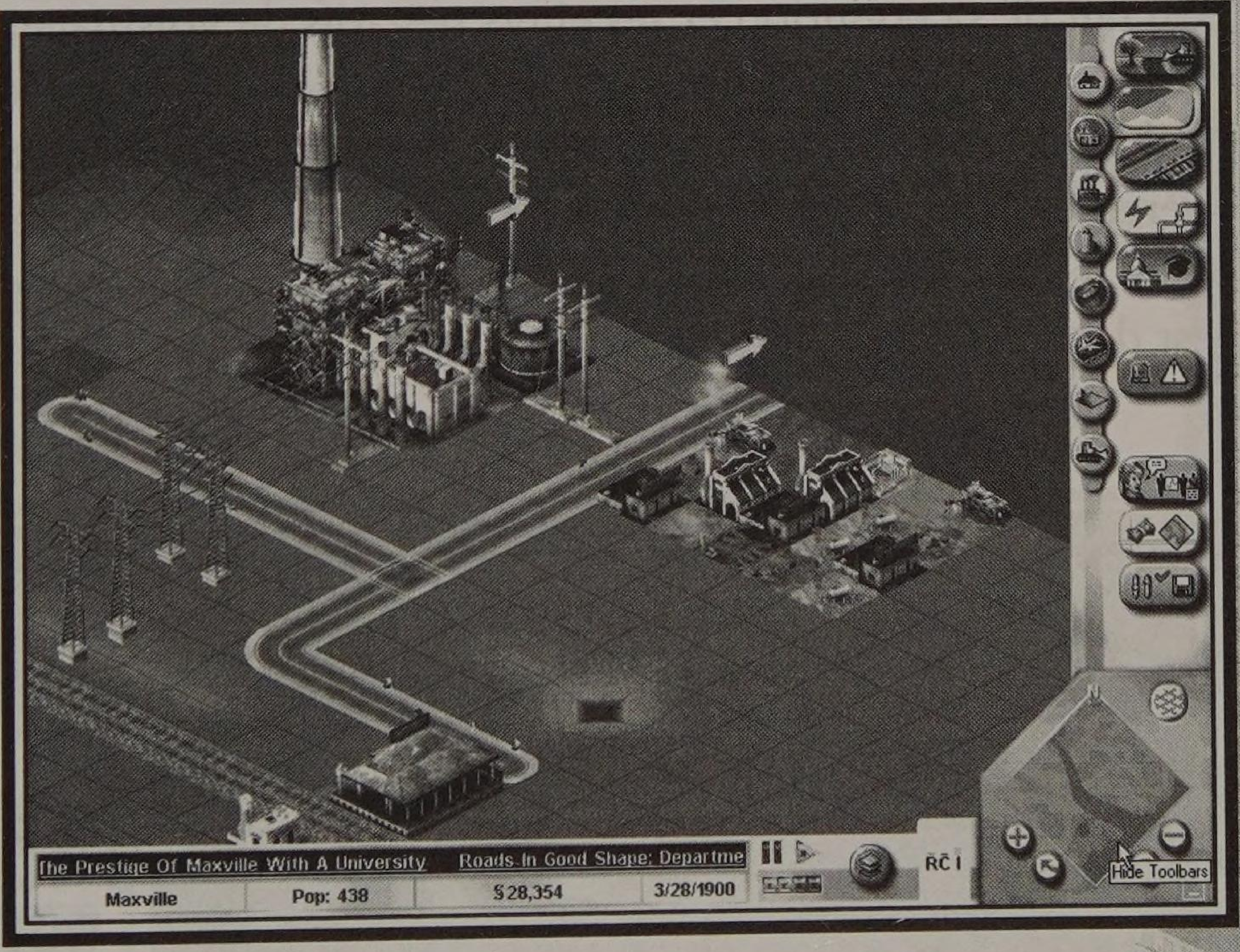
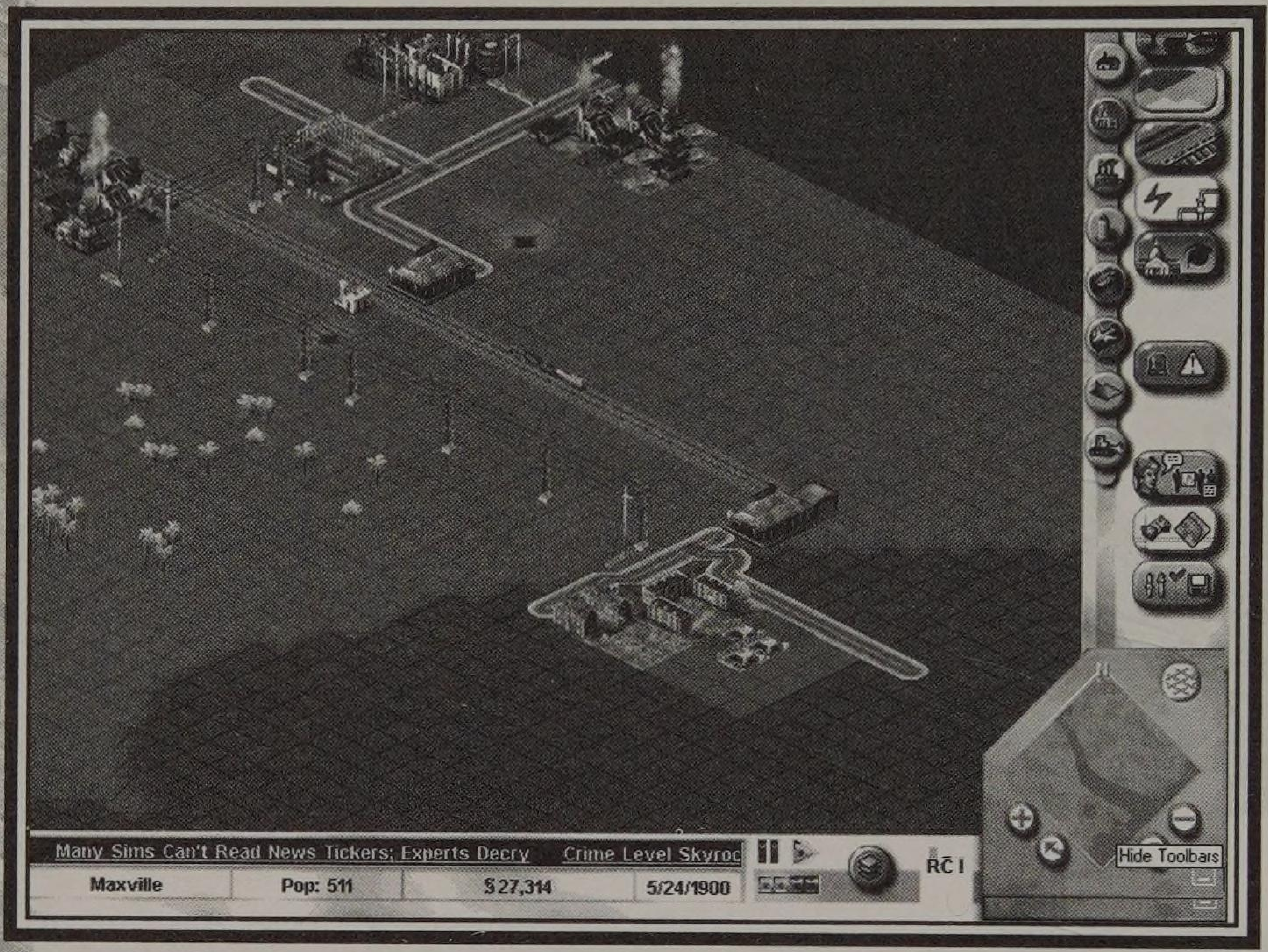

The Prestige Of Maxville With A University
Roads In Good Shape: Departme
Maxville
Pop: 438
$28,354
3/28/1900
RCI
Hide Toolbars

FIG. 5-3. UTILISEZ LES BORDS DU PLAN POUR INSTALLER VOS USINES ÉLECTRIQUES ET VOS ZONES INDUSTRIELLES.

Éloigner les industries

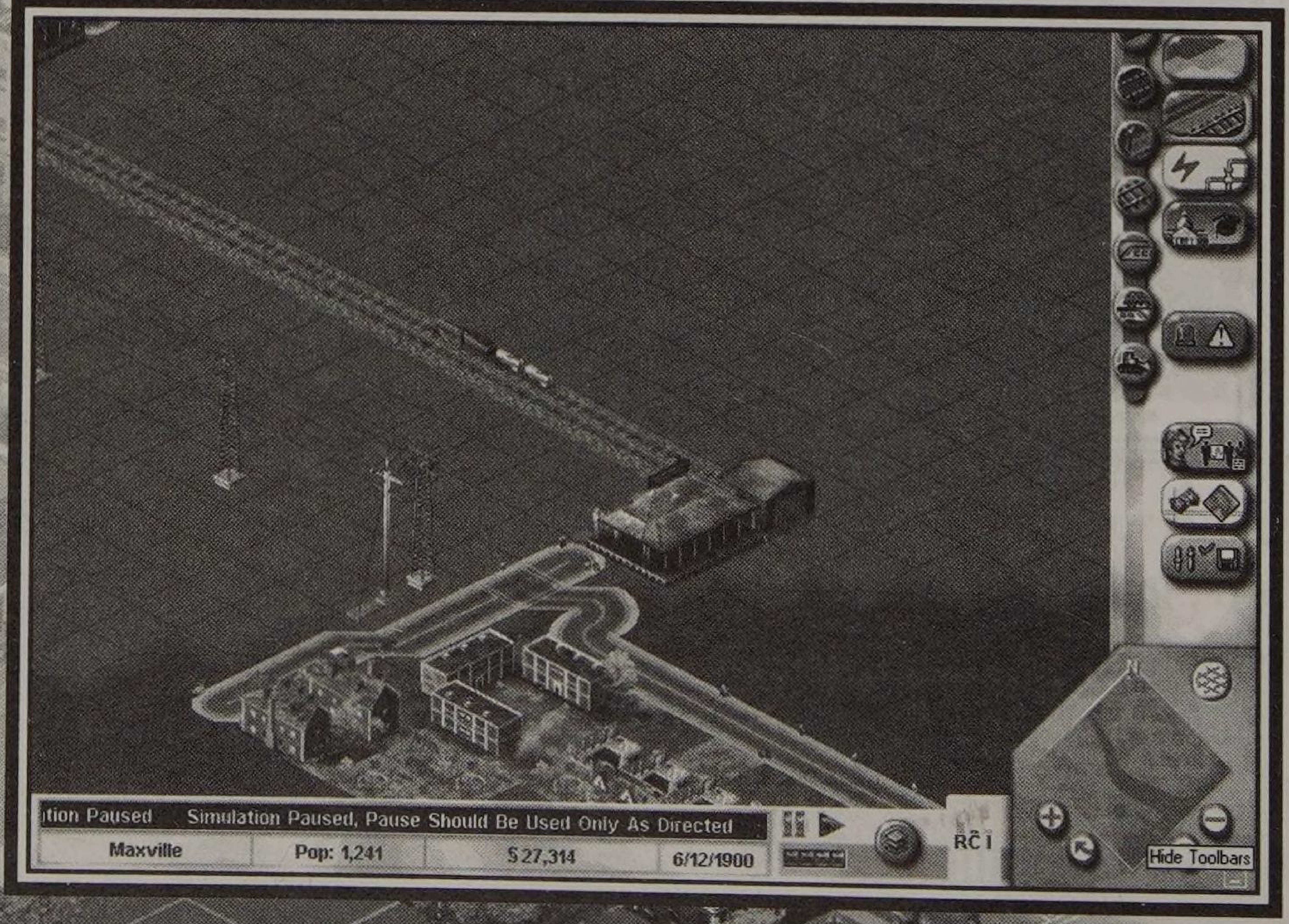


Many Sims Can't Read News Tickers; Experts Decry Crime Level Skyroc

Maxville Pop: 511 $27,314 5/24/1900

FIG. 5-4. GARDER VOS AUTRES SECTEURS BIEN ÉLOIGNÉS DE VOS INDUSTRIES SALES.

Du fait de sa pollution et ses effets négatifs de voisinage, l'industrie est susceptible de faire baisser sensiblement les valeurs foncières. Il vaut donc mieux séparer vos zones industrielles de vos secteurs résidentiels et commerciaux. Cette donnée est particulièrement importante vis-à-vis de vos secteurs résidentiels, au début de la vie d'une ville, car la demande commerciale sera peu importante pendant un certain temps. Il est donc souhaitable de construire vos industries en bordure de ville, sur des terres



ition Paused Simulation Paused, Pause Should Be Used Only As Directed

Maxville Pop: 1,241 $27,314 6/12/1900

FIG. 5-5. DÈS LE DÉPART, VOUS POUVEZ UTILISER LE CHEMIN DE FER POUR PERMETTRE À VOS CITOYENS DE VOYAGER PLUS LOIN. N'OUBLIEZ PAS QUE VOUS AUREZ BESOIN D'UNE VOIE FERRÉE ET D'UNE GARE, ET QUE CELLES-CI DEVRONT ÊTRE ACCESSIBLES DEPUIS VOTRE ZONE.

moins onéreuses. Installez ensuite vos habitations à une certaine distance, mais pas trop loin non plus. N'oubliez pas que les Sims ne se déplaceront pas si la distance s'avère trop importante.

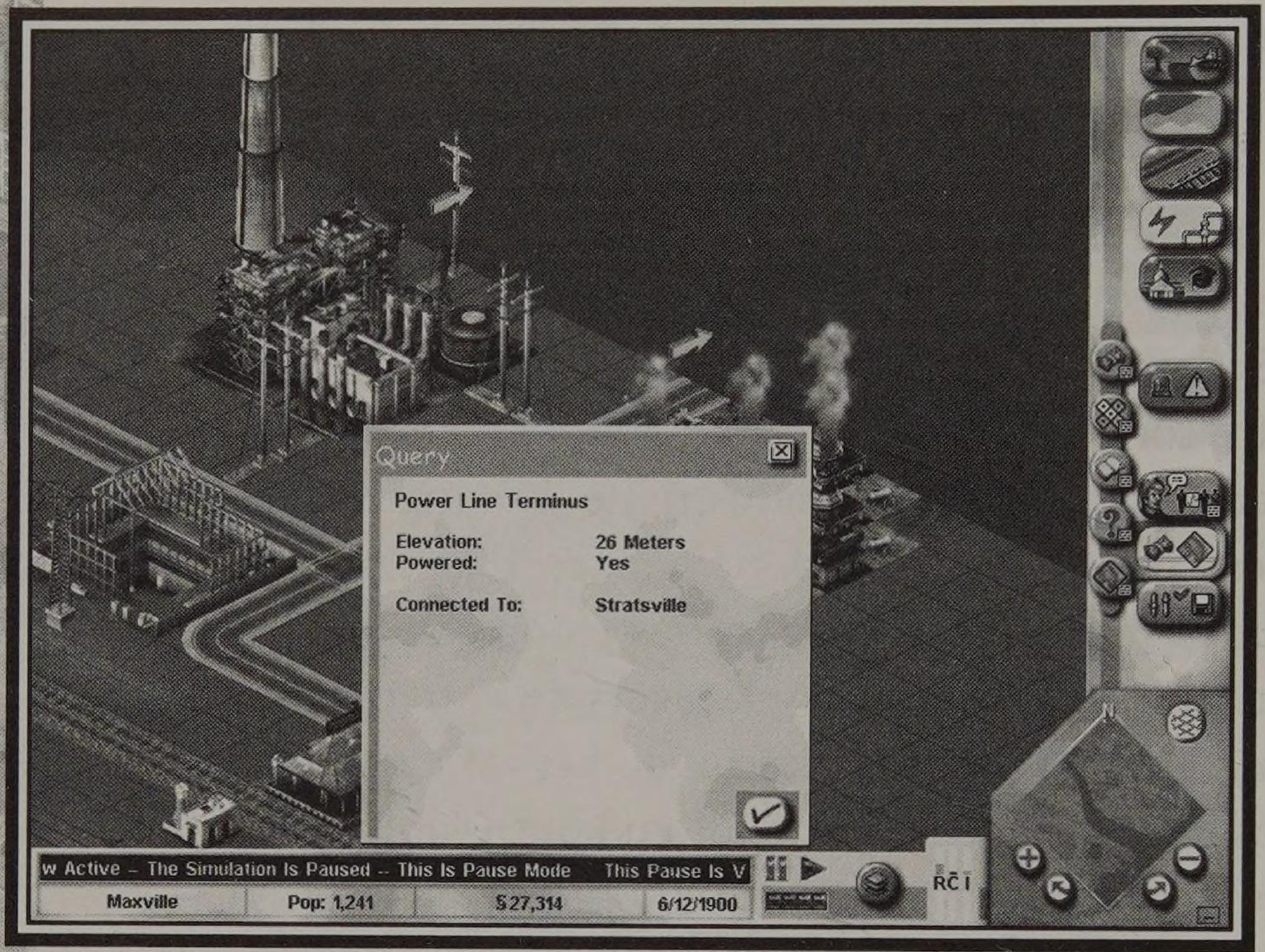
Étant donné la distance que les Sims auront à couvrir, il est évident qu'un système de transport en commun sera très utile. Pour cette raison, vous devez penser à tracer des routes entre vos zones résidentielles et une gare ferroviaire, puis construire une voie ferrée allant jusqu'à votre zone industrielle. Certains joueurs choisissent le train comme unique moyen de transport vers la zone industrielle. D'autres rajoutent des routes car les Sims ne prennent pas tous les transports publics. Une fois que le bus aura fait son apparition, vous pourrez installer des arrêts tout le long de vos routes. Le bus est plus avantageux que le train car il permet aux passagers de s'arrêter à n'importe quel endroit sur le trajet. En combinant un bon réseau de bus avec quelques voies ferrées, vous permettrez à vos Sims de se déplacer tout en contrôlant la circulation. Au début, en fournissant des transports en commun, vous pourrez mettre plus de distance entre vos zones.

Les gares ferroviaires

Si vous créez un réseau ferroviaire, assurez-vous que chacun des trois secteurs est accessible à partir d'une gare. Vous pouvez y parvenir en créant une seule gare près des trois zones (dans une distance de trois à cinq carrés), ou en installant quelques gares qui, combinées, couvriront toutes les zones.

Créer des liaisons avec vos voisins

Dans *SimCity 3000*, vos voisins peuvent avoir une influence énorme sur la réussite de votre ville. S'il est vrai que l'établissement de liaisons vers vos voisins coûte cher et qu'au début, votre budget est limité, sachez que de tels efforts porteront leurs fruits. En construisant une liaison par route ou par rail, vous augmenterez la circulation des personnes vers votre ville. Vos entreprises bénéficieront d'un tel trafic et la demande ne cessera d'augmenter.



Query

Power Line Terminus

Elevation: 26 Meters
Powered: Yes

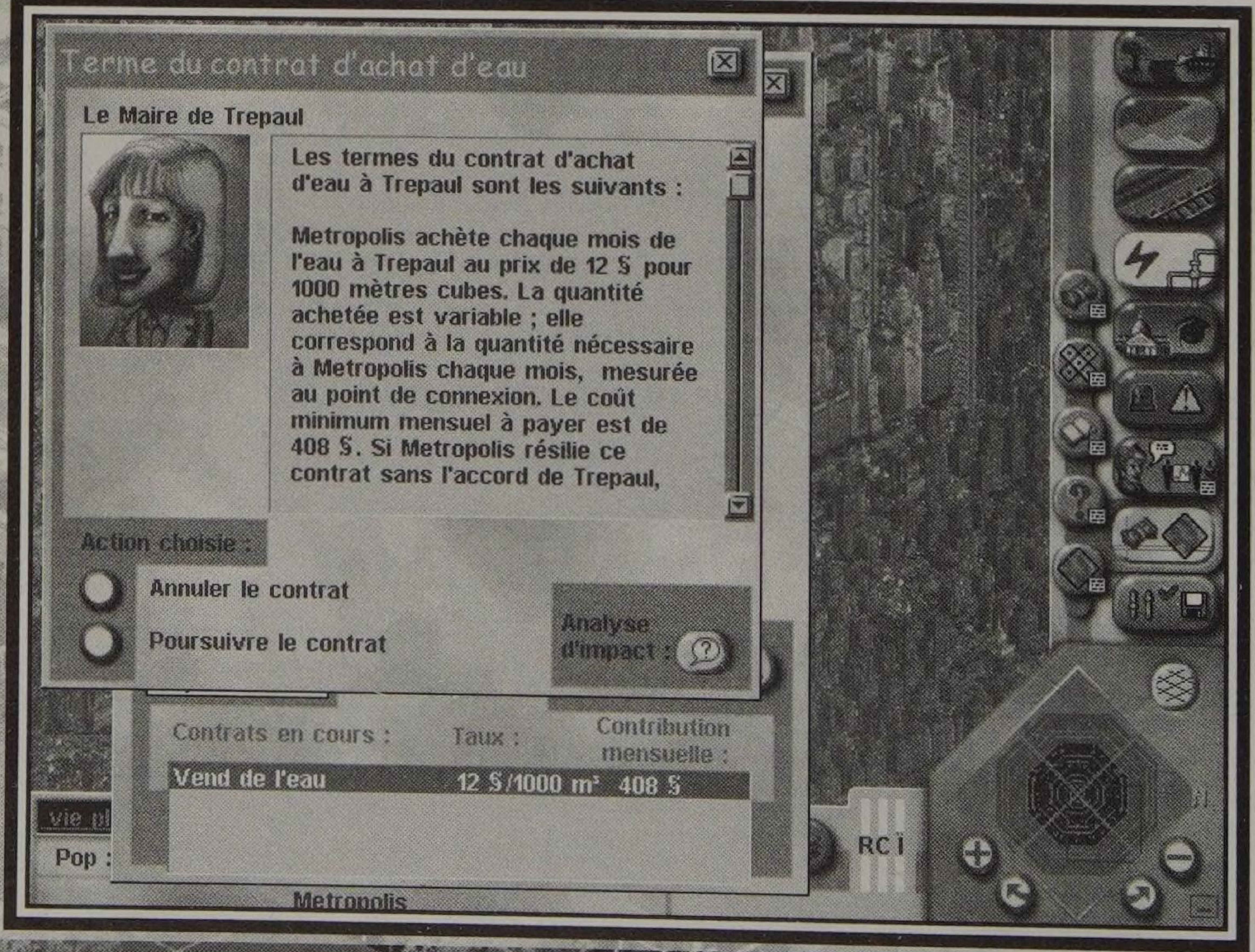
Connected To: Stratsville

w Active – The Simulation Is Paused -- This Is Pause Mode This Pause Is V

Maxville | Pop: 1,241 | $27,314 | 6/12/1900

FIG. 5-6. ÉTABLISSEZ DES LIAISONS AVEC VOS VOISINS DÈS LE DÉBUT DU JEU.

En construisant une liaison électrique ou une liaison d'alimentation d'eau vers un voisin, vous pourrez lui vendre le (les) bien(s) en question. En vendant à une ville voisine les surplus d'électricité de votre usine électrique ou l'eau que vous prélevez de vos cours d'eau, vous pourrez ainsi bénéficier d'une source de revenus constante. Grâce à de tels revenus, vous aurez plus de temps pour développer l'infrastructure de votre ville, tandis que votre démographie s'accroît et que les impôts commencent à affluer vers vos caisses. Si vous avez optimisé les valeurs foncières en exploitant les terrains judicieusement, vous devriez rapidement recevoir des revenus importants



Terme du contrat d'achat d'eau

Le Maire de Trepaul

Les termes du contrat d'achat d'eau à Trepaul sont les suivants :

Metropolis achète chaque mois de l'eau à Trepaul au prix de 12 $ pour 1000 mètres cubes. La quantité achetée est variable ; elle correspond à la quantité nécessaire à Metropolis chaque mois, mesurée au point de connexion. Le coût minimum mensuel à payer est de 408 $. Si Metropolis résilie ce contrat sans l'accord de Trepaul,

Action choisie :

○ Annuler le contrat

○ Poursuivre le contrat

Analyse d'impact :

Contrats en cours :	Taux :	Contribution mensuelle :
Vend de l'eau	12 $/1000 m³	408 $

FIG. 5-7. LES CONTRATS MUNICIPAUX PEUVENT RAPPORTER BEAUCOUP D'ARGENT. ILS PEUVENT ÉGALEMENT SERVIR À D'AUTRES FINS.

sous forme de taxes. N'oubliez pas que des quantités d'argent importantes ne sont pas un luxe – vous en aurez besoin !

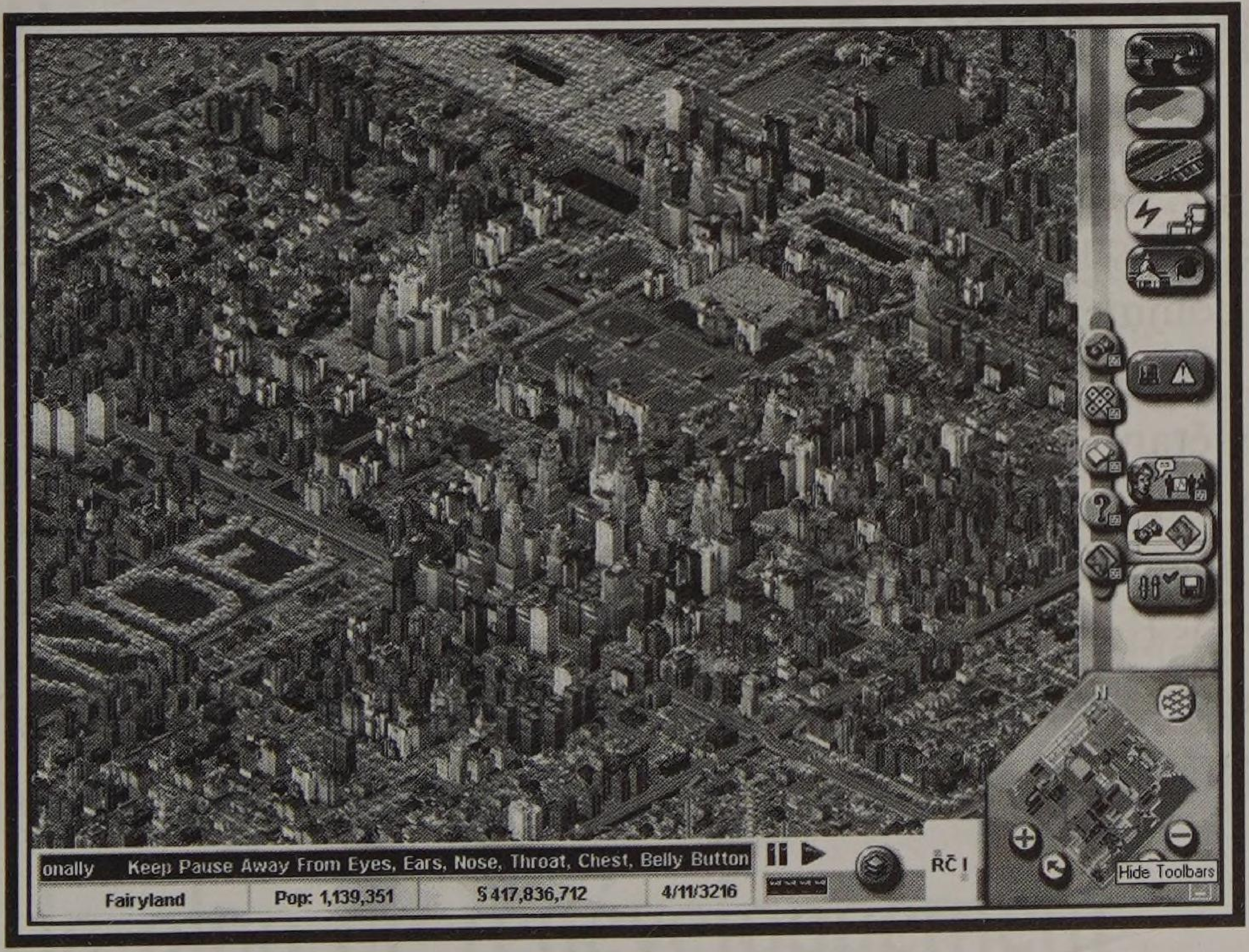
Surveillez vos contrats municipaux. S'ils cessent d'être avantageux, ne les renouvelez pas avec vos voisins – vous n'êtes pas obligé de maintenir l'accord *ad vitam aeternam*.

Vous pouvez créer de multiples liaisons vers un voisin donné afin de générer plus de trafic entre les villes. Des liaisons électriques ou d'eau supplémentaires ne servent pas à grand-chose si ce n'est qu'elles assurent plus de sécurité en cas d'interruption d'une liaison suite à une catastrophe. Il est évident que vous ne multiplierez pas les liaisons sans justification, compte tenu du coût engendré.

Démarrer dans un angle

Si possible, démarrez votre ville dans ou près d'un angle de votre carte. Vous serez ainsi à même de nouer des contrats municipaux en un rien de temps, ce qui s'avérera utile pour faire grandir rapidement votre ville.

L'effet centre-ville


onally Keep Pause Away From Eyes, Ears, Nose, Throat, Chest, Belly Button

Fairyland | Pop: 1,139,351 | §417,836,712 | 4/11/3216

FIG. 5-8. UN CENTRE-VILLE EFFICACE DÉMARRE TOUJOURS AVEC UNE VALEUR FONCIÈRE LA PLUS ÉLEVÉE POSSIBLE.

En général, il est utile de prévoir l'avenir. Le mieux est de définir le genre de ville que vous souhaitez créer ainsi que sa configuration. C'est un apprentissage nécessaire, sachant qu'il existe dans le jeu un effet spécial nommé « l'effet centre-ville ». Ce terme signifie que la valeur foncière sera jusqu'à 600 % plus élevée au centre de votre ville ! Il ne s'agit pas forcément du point central du plan, mais plutôt du pivot de développement et des constructions de la ville. L'effet s'étend sur une zone donnée ; il n'a aucune influence sur les zones industrielles car celles-ci ne sont pas sensibles aux valeurs foncières. Pour mieux comprendre ce concept, nous vous conseillons de lire le passage concernant l'effet centre-ville, au chapitre 6 : Le développement du terrain et le modèle RCI.

Les impôts de départ

Soyez raisonnable avec vos impôts au début du jeu car ceci stimulera la demande. Certains joueurs préfèrent purement et simplement annuler les impôts locaux afin d'attirer beaucoup de Sims vers la ville. Il s'agit d'une bonne tactique parce que plus les citoyens sont nombreux, plus le montant des taxes prélevées ultérieurement sera important. Si vous associez cette méthode à un contrat municipal lucratif, vous verrez sûrement votre ville se développer à pas de géant.

Une zone de basse densité

Il est tentant de ne prévoir que des secteurs à haute densité, d'autant plus que des terrains haute densité peuvent accueillir les trois densités de développement disponibles. Ne le faites pas. Il faut commencer avec des densités basses : les zones à densité haute sont beaucoup plus coûteuses à créer et sont moins susceptibles de s'accroître que les zones à densité basse, étant donné que vous allez démarrer avec des valeurs foncières peu élevées. Il sera toujours possible de redévelopper le terrain plus tard, en cherchant des moyens pour augmenter les valeurs foncières. Il existe néanmoins une exception à cette règle : si vous tirez pleinement parti de la présence de plans d'eau et de terrains élevés, vous pourrez éventuellement créer des zones résidentielles à densité moyenne, dès le départ.

L'eau

En général, l'eau joue un rôle très important dans le développement d'une ville. S'il est techniquement plausible de construire une ville sans eau, ce ne serait pas prudent.

Très tôt, construisez une pompe à eau ou un château d'eau si vous n'avez pas une source d'eau à proximité. Ensuite, reliez celui-ci à votre ville à l'aide d'un réseau (voir la vue des canalisations).

Les ensevelissements

Définissez à tout prix un secteur de petite taille afin d'y installer une structure d'ensevelissement des déchets. Prévoyez également d'étendre celui-ci avec le temps. Les ensevelissements ne nécessitent ni électricité ni eau mais il faut qu'ils soient accessibles par une forme quelconque de transport.

De l'industrie dans les secteurs résidentiels

En règle générale, il est préférable de séparer vos secteurs industriels et résidentiels. Cependant, si vous trouvez que vos Sims n'ont pas envie de se déplacer pour se rendre au travail, vous pouvez juxtaposer quelques carrés (par exemple 2 × 2) à une zone résidentielle. De cette façon, vous pouvez être sûr que les Sims s'y rendront ; sachez également que, avec une taille minimale, l'industrie n'aura quasiment pas d'influence négative sur la valeur foncière du lieu.

Ne construisez que selon vos besoins

Parfois, on a tendance à construire des zones énormes dotées d'un réseau complet de transport, avant même que la demande rende nécessaire une telle démarche. Il vaut mieux ne pas dépenser autant d'argent immédiatement. Qui plus est, si vous construisez beaucoup de routes avant d'être prêt à les utiliser, vous allez gaspiller des frais mensuels d'entretien.

Il vaut mieux limiter les constructions et laisser les secteurs se développer entièrement, plutôt que d'ajouter sans cesse de nouvelles zones avant même que les anciennes ne soient développées. Pensez à placer quelques plans d'eau ou des jardins publics près de vos secteurs. Vous augmenterez ainsi la valeur foncière et, par conséquent, les taxes d'habitation ainsi que la densité de développement que le secteur pourra supporter.

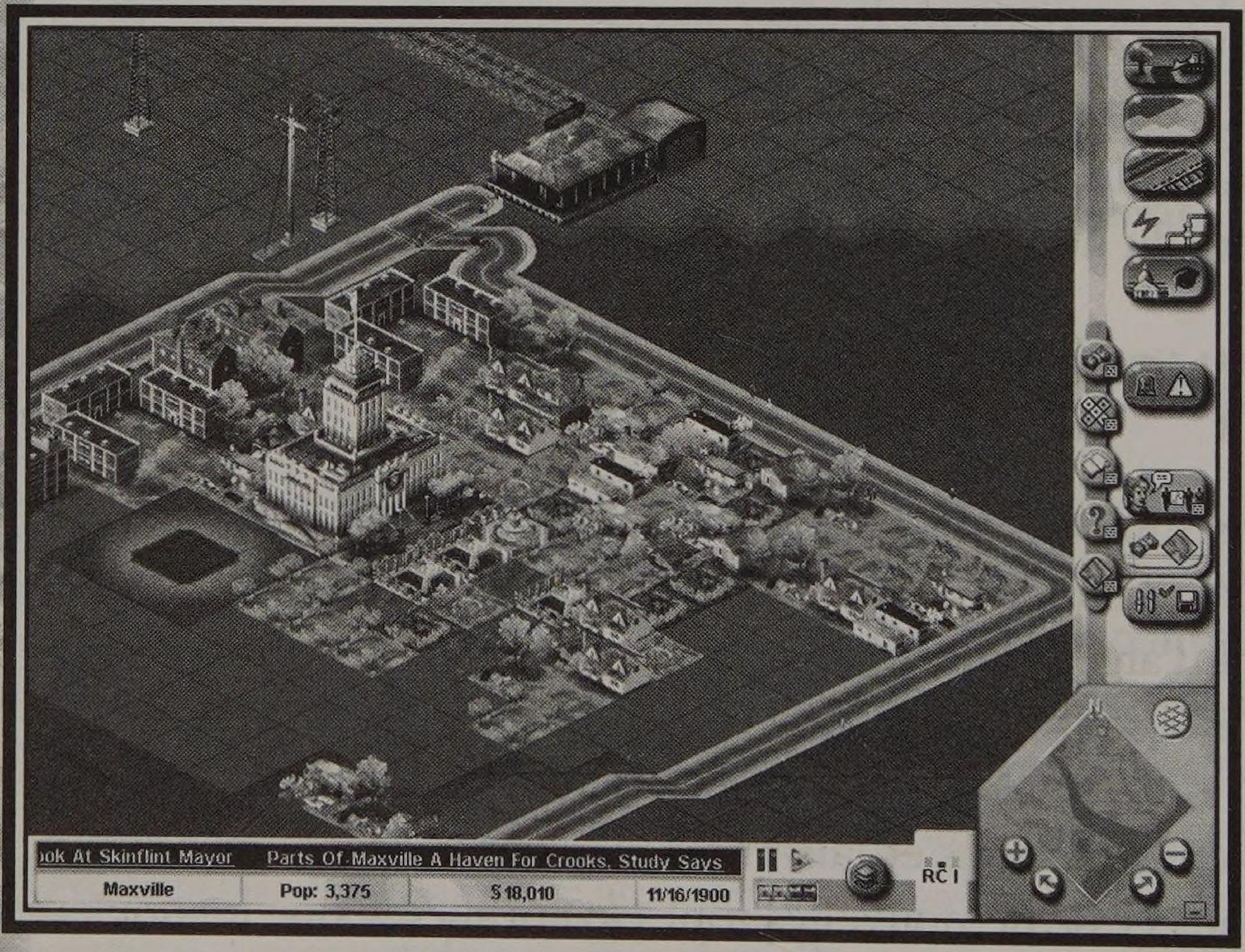
Un plan de redéveloppement

Ne vous attendez pas à ce que vos premiers efforts de sectorisation et de développement soient permanents. Dans *SimCity 3000*, vous allez sûrement être obligé de démolir des secteurs entiers afin de les reconstruire en fonction de l'évolution de votre ville et de l'avènement de technologies nouvelles. N'ayez pas peur de construire votre ville dans cette optique.

Des arrêtés importants

Il y a deux arrêtés très importants qu'il faut faire passer dès que possible : celui concernant la création d'une navette, qui permettra aux Sims de couvrir plus de distance afin de se rendre au travail, et un autre pour subventionner le transport en commun, afin d'encourager les Sims à recourir à ce mode de transport plutôt qu'utiliser leur véhicule.

Construire des grilles plus grandes


ok At Skinflint Mayor   Parts Of Maxville A Haven For Crooks, Study Says

Maxville   Pop: 3,375 $18,010   11/16/1900

FIG. 5-9. PARFOIS, LE PLAN LE PLUS EFFICACE N'EST PAS LE SEUL POSSIBLE. VOUS POUVEZ TIRER AVANTAGE À EXPLOITER L'ESPACE SITUÉ AU MILIEU DE ZONES IMPORTANTES.

Si nous supposons qu'un citoyen est prêt à couvrir quatre carrés pour se rendre à un réseau de transport, il serait raisonnable de penser que des réseaux routiers de 8 × 8 ou même 8 × 16 carrés constitueraient la solution la plus efficace. Il s'avère, toutefois, que certains maires construisent des zones plus larges (jusqu'à 12 × 16 carrés). Voici comment on mesure la distance jusqu'au réseau de transport : seul un coin d'immeuble peut se trouver à l'intérieur de la distance allouée. Étant donné que certains immeubles mesurent 2 × 2, 3 × 3 ou même 4 × 4 carrés, il se peut qu'ils soient situés dans l'espace supplémentaire que vous avez créé. Si, au contraire, il n'y a aucun bâtiment à l'intérieur de cette zone, vous pouvez y placer des jardins publics, des installations de traitement d'eau ou des commissariats, afin d'augmenter la valeur foncière du secteur.

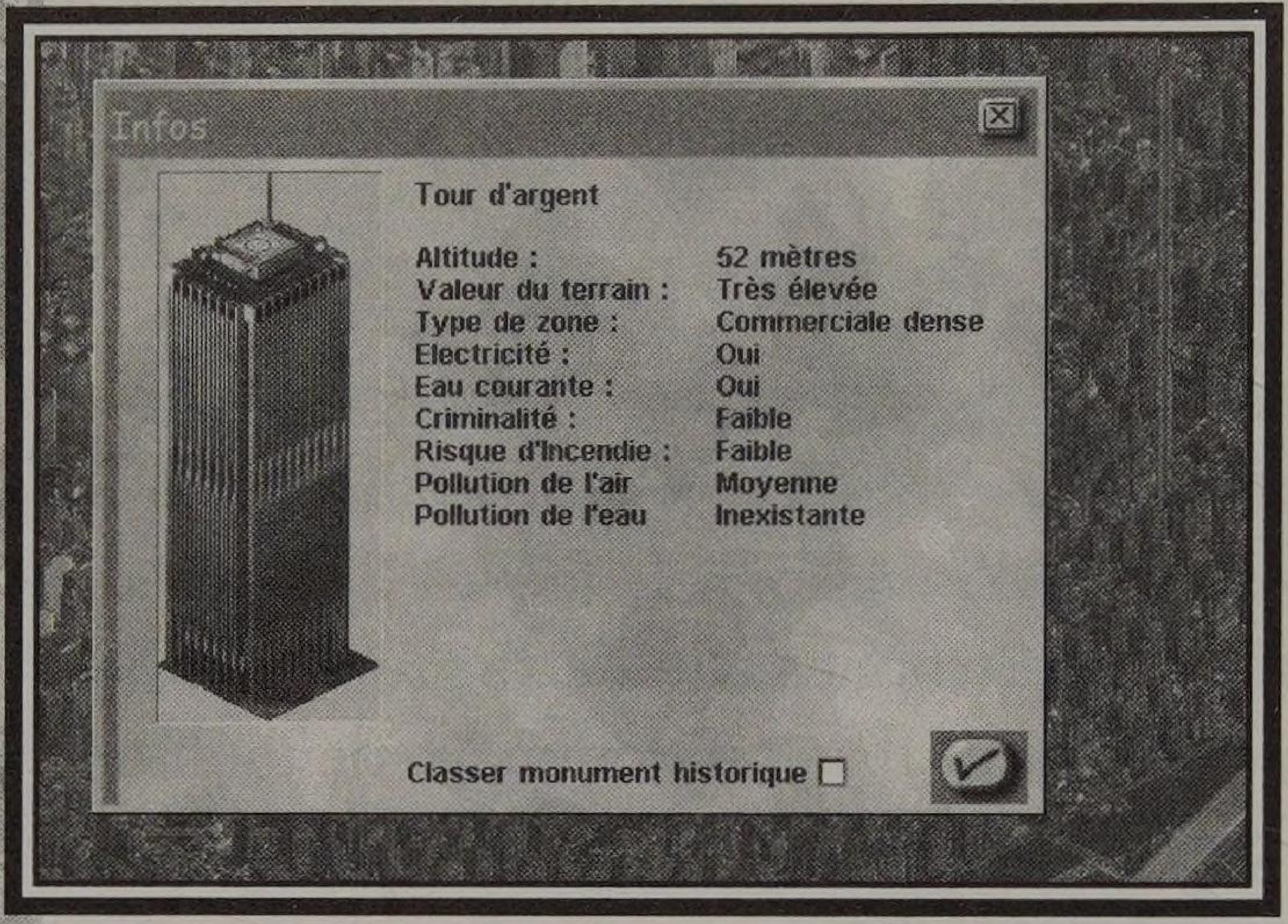
Les catastrophes : faut-il les activer ou non ?

À tout moment, vous pouvez subir des catastrophes, sous forme d'incendies, de tornades, de tremblements de terre, d'émeutes, voire d'invasions de la part d'extraterrestres… Il est possible de désactiver l'option Catastrophes afin de se protéger de tels événements destructifs et incontrôlables ; cependant, il serait dommage de rater ces défis, sans parler des effets spéciaux qu'ils comportent !

Si vous décidez de laisser active l'option Catastrophes :

- Construisez des casernes de pompiers et soyez prêt à envoyer leur personnel sur les lieux d'incendies. Pour chaque caserne que vous construirez, vous disposerez d'une équipe de pompiers ainsi que d'une équipe d'urgence. N'hésitez pas à vous en servir en cas de sinistre par le feu !
- Surveillez le téléscripteur car il pourra vous fournir des indices sur une catastrophe imminente. Des nouvelles qui parlent de comportements étranges chez des chiens et des chats peuvent signifier qu'un tremblement de terre se prépare. D'autres nouvelles annoncent des conditions météorologiques bizarres qui peuvent précéder une tornade.
- Si vous craignez un tremblement de terre, vous pouvez réduire les dégâts éventuels en déclenchant l'arrêté qui traite de la prévention et de la réparation en cas de tremblement de terre.
- Si vous détectez l'arrivée d'une tornade, déclenchez l'avertissement : vous aurez ainsi droit à davantage d'aide financière en cas de sinistre. Faites attention tout de même : si vous déclenchez trop souvent l'alarme, les Sims cesseront d'y croire.
- Les extraterrestres viseront d'abord les monuments, puis, en second lieu, les structures les plus chères comme les usines électriques, les aéroports, etc. Il faut donc installer au moins un ou deux monuments dans votre ville.

Servez-vous de l'outil Infos



Infos

Tour d'argent

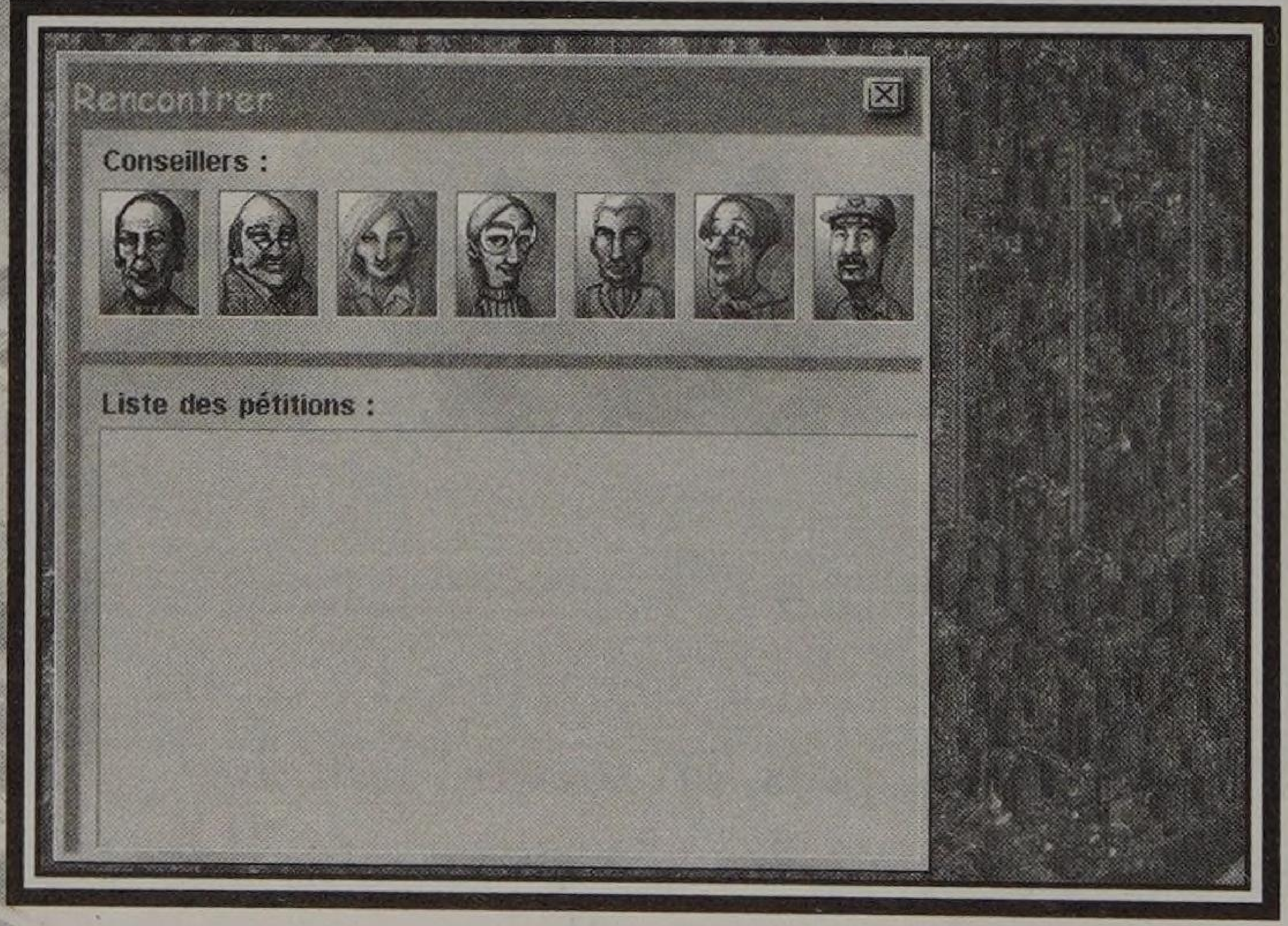
Altitude : 52 mètres
Valeur du terrain : Très élevée
Type de zone : Commerciale dense
Electricité : Oui
Eau courante : Oui
Criminalité : Faible
Risque d'incendie : Faible
Pollution de l'air : Moyenne
Pollution de l'eau : Inexistante

Classer monument historique ☐

FIG. 5-10. HABITUEZ-VOUS À L'OUTIL INFOS ; C'EST UNE LOUPE SUR VOTRE VILLE.

L'outil Infos est très pratique ; il vous permet d'obtenir des informations sur n'importe quel élément du jeu, avec un simple clic. Au départ, vérifiez régulièrement l'état de vos terres et bâtiments. Vous pouvez voir s'ils sont alimentés en eau et en électricité, combien ils consomment, leur valeur foncière, *etc*.

Les conseillers et pétitionnaires



Rencontrer

Conseillers :

Liste des pétitions :

FIG. 5-11. RESTEZ ACCESSIBLE À VOS CONSEILLERS ET À TOUT PÉTITIONNAIRE QUI SOUHAITE VOUS PARLER.

Si vous êtes dans l'embarras, faites appel à vos conseillers. Ils ont parfois des bons conseils à vous donner. Vérifiez également les messages en provenance des pétitionnaires. Si leurs suggestions, demandes ou plaintes sont souvent sans intérêt, ils offrent parfois quelques bonnes solutions.

C'est l'heure de commencer. Qu'attendez-vous ? !

Chapitre 6

Le développement du terrain et le modèle RCI

Pour réussir dans *SimCity 3000*, il faut prendre de bonnes décisions et initier les actions adéquates. Vous prendrez les meilleures décisions en observant ce qui se passe dans votre ville. Vous êtes le maire d'une ville dynamique ; beaucoup de facteurs peuvent l'influencer. Pourtant, bien que vous preniez constamment des décisions à propos de votre ville, vos actions n'affecteront qu'indirectement son développement. Pourquoi ? Qu'est-ce qui, dans les coulisses, détermine la croissance de votre ville ?

Le premier aspect du fonctionnement de votre ville concerne le développement des terrains.

Ce chapitre en aborde les données fondamentales, en examinant les éléments suivants :

- Les données économiques fondamentales de *SimCity* : l'offre et la demande RCI
- D'autres facteurs RCI
- Les types de secteurs
- L'évaluation des valeurs foncières
- La logique du développement et les règles générales de construction.

Les données économiques fondamentales de *SimCity* : l'offre et la demande RCI

Un des fondements de *SimCity* est le concept de l'offre et de la demande. Il en existe plusieurs versions :

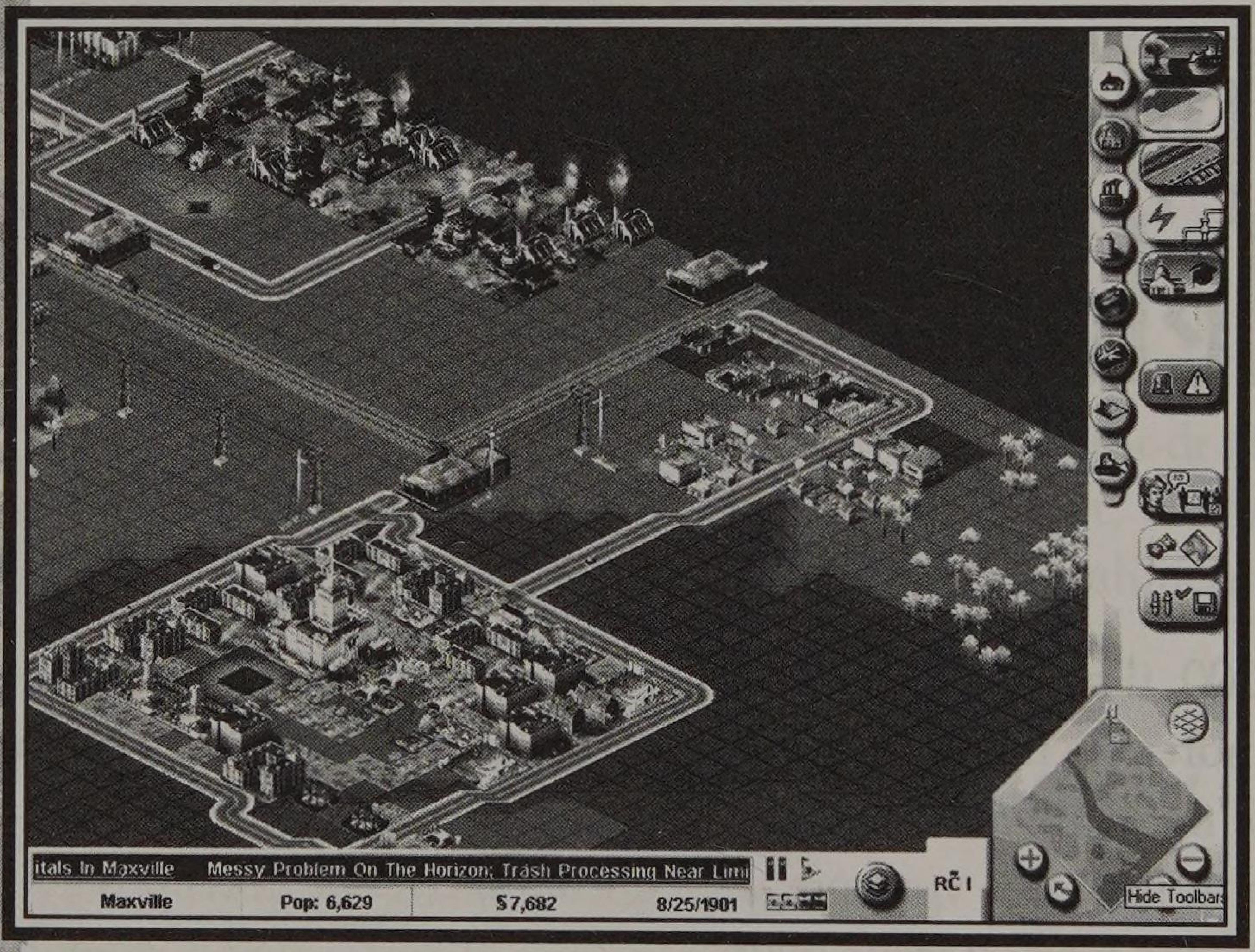


FIG. 6-1. LE DÉVELOPPEMENT URBAIN A LIEU PRINCIPALEMENT DANS LES TROIS TYPES DE ZONES : RÉSIDENTIEL, COMMERCIAL ET INDUSTRIEL.

L'offre et la demande industrielle

Dans une zone industrielle, les immeubles ne se construisent que s'il existe une demande en matière d'industrie. Au départ, une telle demande est générée en dehors de votre ville ; il y en a donc toujours un peu. Plus tard, avec le développement démographique, une demande interne d'industrie se crée, en plus de la demande externe. Au fur et à mesure que des bâtiments industriels s'érigent, la demande industrielle décroît proportionnellement à la densité. La construction de bâtiments industriels se traduit par un besoin d'employés, ce qui se traduit à son tour par une demande résidentielle, car la main-d'œuvre a besoin d'être logée. Des liaisons industrielles permettent une croissance industrielle supérieure ; le même principe s'applique aux ports. Au fur et à mesure que la demande industrielle s'accroît et que de plus en plus de zones industrielles se construisent, la demande résidentielle augmente en conséquence.

L'offre et la demande commerciale

La demande commerciale est stimulée par des forces internes et externes. Si certains services commerciaux doivent être recherchés dans d'autres villes – c'est le cas des services bancaires ou ceux liés au tourisme, par exemple – la majeure partie de la demande commerciale sera générée par vos propres habitants. Autrement dit, dans une large mesure, la demande commerciale est déterminée par la population. Parce que les bâtiments commerciaux ont besoin d'employés, le fait d'en construire fera augmenter la demande résidentielle. Chaque fois qu'un bâtiment commercial est construit, la demande commerciale subit une réduction proportionnelle à la densité dudit bâtiment. Puisque la densité d'un bâtiment commercial est déterminée par le nombre d'emplois qu'il crée, il est évident que – comme pour l'industrie – plus il y a d'emplois, plus la demande d'habitations est forte.

L'offre et la demande résidentielle

La demande résidentielle mesure la demande en termes d'employés pour remplir les postes générés par les secteurs industriels et commerciaux. La formule de base pour calculer la demande résidentielle consiste à ajouter l'Industriel et le Commercial (autrement dit : R = C + I).

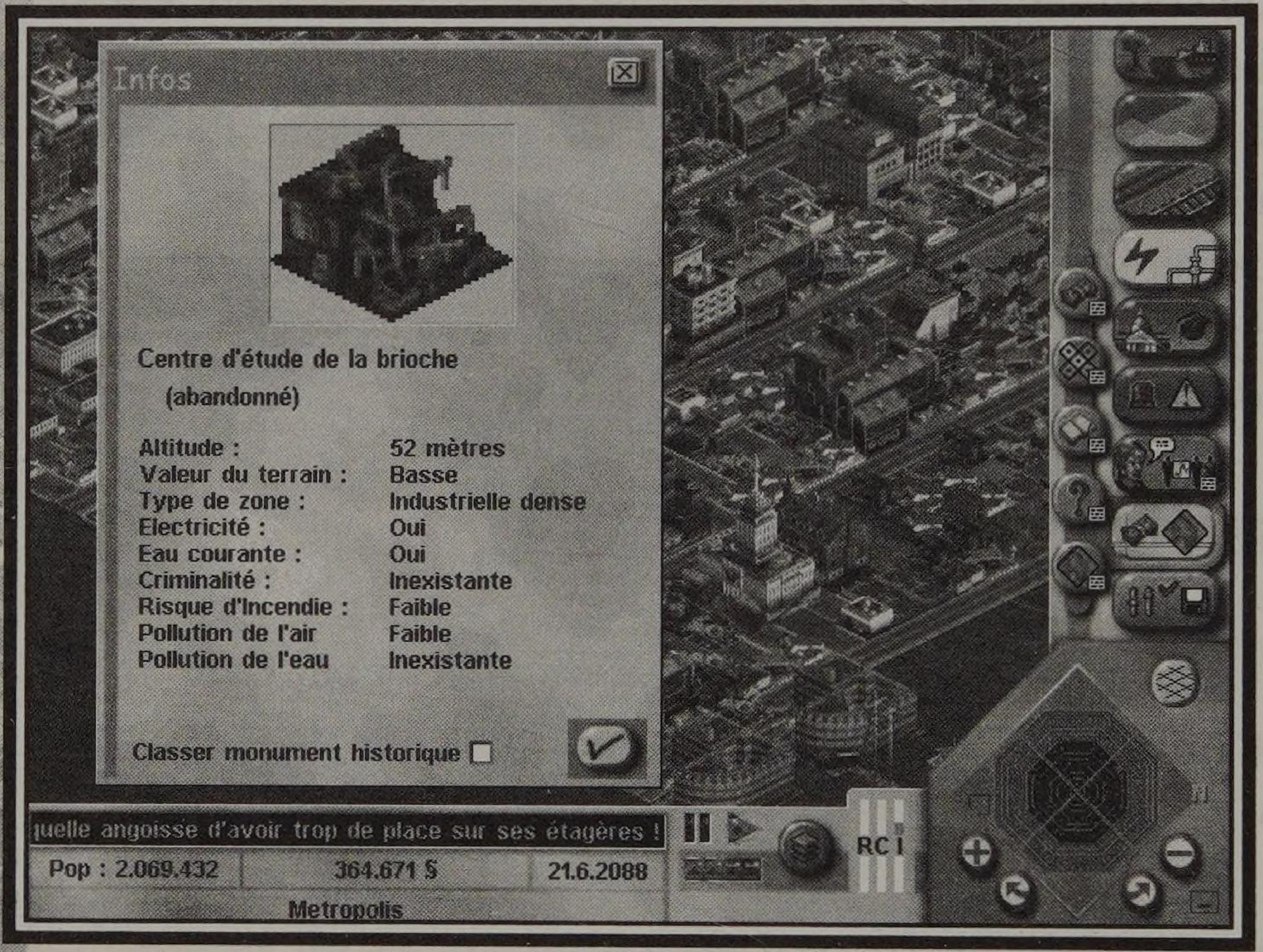
Au fur et à mesure que vos zones industrielles et commerciales se développent, la demande de nouvelles habitations – sous la forme de zones résidentielles – augmente à son tour. Si votre ville rencontre des difficultés financières, et que des bâtiments industriels et commerciaux sont abandonnés, la demande de bâtiments résidentiels se réduira et certaines zones résidentielles existantes risqueront de tomber en ruine. Chaque bâtiment résidentiel fera baisser la demande résidentielle en fonction de sa densité. Autrement dit, plus il y a de nouveaux immeubles, moins il y aura de Sims à la recherche d'un bon quartier où vivre.

Les valeurs RCI s'étendent de – 2 000 à + 2 000. Tout ce qui se trouve en dessous de zéro constitue une demande négative.

Une demande négative

Une demande négative survient lorsque le système est déséquilibré. Il peut en résulter l'abandon de certains bâtiments. Par exemple, si des secteurs industriels ou commerciaux sont bien développés mais qu'il y a pénurie de personnel, il en résulte une situation de demande négative. Une usine incapable d'embaucher un nombre suffisant

d'ouvriers pour faire tourner sa chaîne de montage ne pourra livrer ses produits ; une telle société perdra forcément de l'argent et finira par fermer ses portes définitivement. Cette situation peut, évidemment, être contrebalancée par une croissance de demande résidentielle. Réciproquement, s'il n'existe pas assez d'emplois par rapport à la population existante, il en résultera une demande résidentielle négative et certains Sims risquent de partir à la recherche d'horizons plus attrayants.



Centre d'étude de la brioche
(abandonné)

Altitude : 52 mètres
Valeur du terrain : Basse
Type de zone : Industrielle dense
Electricité : Oui
Eau courante : Oui
Criminalité : Inexistante
Risque d'Incendie : Faible
Pollution de l'air Faible
Pollution de l'eau Inexistante

Classer monument historique ☐

uelle angoisse d'avoir trop de place sur ses étagères !

Pop : 2.069.432 364.671 § 21.6.2088

Metropolis

FIG. 6-2. EN CAS DE DEMANDE NÉGATIVE, QUELQUES-UNS DE VOS BÂTIMENTS RISQUENT D'ÊTRE ABANDONNÉS. IL SE PEUT, TOUTEFOIS, QUE CET EFFET SOIT DÛ À D'AUTRES FACTEURS.

Les cycles et les rapports de demande

SimCity 3000 démarre avec un niveau de demande industrielle relativement élevé. Au fur et à mesure que les bâtiments industriels s'érigent, la demande résidentielle s'accroît. Toutefois, plus une ville se développe, plus son économie devient interne – la demande commerciale rattrape la demande industrielle, avant de la dépasser. Lorsqu'une ville démarre, la demande industrielle égale à environ cinq fois celle du commerce (un rapport de 5 à 1). Quand la quantité de population approche de 233 000, le rapport devient 1 à 1. Au-delà de 233 000, le rapport penche du côté du commercial, jusqu'à ce qu'il atteigne un point maximal d'environ 1 à 4, soit 80 % de commercial pour 20 % d'industriel.

Qu'est-ce que cela signifie concrètement ? Que lorsque vous commencez à créer des secteurs dans votre ville, vous devez démarrer par des zones industrielles, suivies de zones résidentielles, puis commerciales. Vous devriez essayer de suivre l'équation R = C + I, en créant des secteurs résidentiels qui égalent la somme des zones industrielles et commerciales ; il se peut tout de même que la demande résidentielle prenne de l'avance par moments.

Supposons que vous créiez une zone industrielle de 15 carrés. Selon la formule ci-dessus, vous pourriez créer une zone résidentielle de 20 carrés et une zone commerciale de 5 carrés (R = C + I). Ces chiffres ne sont qu'empiriques. Il faut surveiller le graphique RCI en bas de l'écran pour vous guider. Regardez également la vitesse à laquelle vos secteurs se développent, ainsi que leur densité et la valeur foncière. Rappelez-vous également que le développement des terrains dépend de plusieurs facteurs en dehors du modèle de l'offre et de la demande abordé ici.

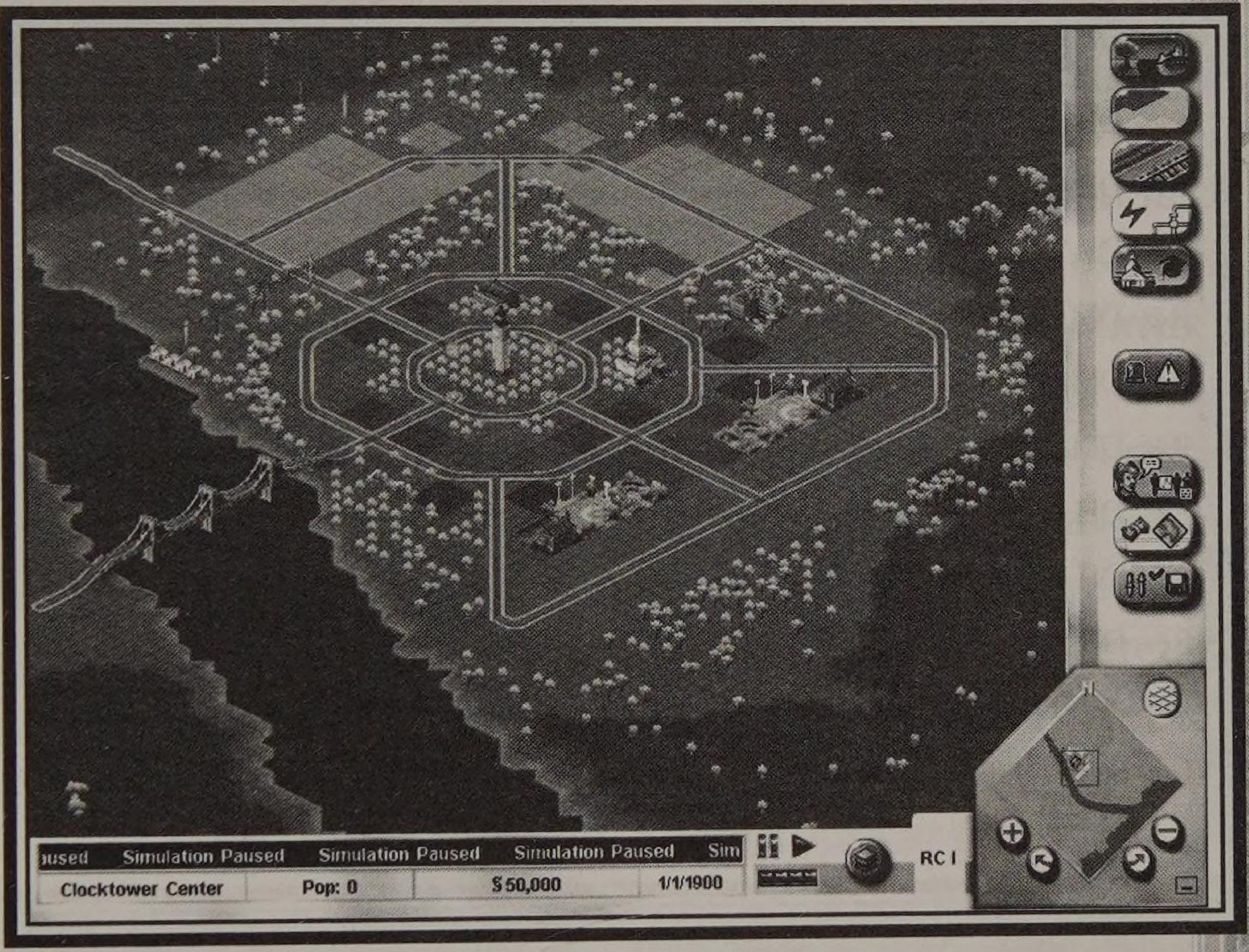


FIG. 6-3. IL FAUT ESSAYER D'ÉQUILIBRER LA SECTORISATION RÉSIDENTIELLE PAR RAPPORT À CELLES DU COMMERCE ET DE L'INDUSTRIE CUMULÉES.

D'autres facteurs RCI

Outre le modèle très simple de l'offre et de la demande, il existe d'autres facteurs qui affectent directement le RCI de votre ville, dont les sectorisations spécifiques, les bâtiments qui ont été érigés, l'imposition, les arrêtés, ainsi que certains caps RCI intégrés dans la simulation.

Le développement spécifique de zones

Comme le démontre le tableau 6-1, qui illustre, carré par carré, l'effet des immeubles situés dans les divers types de zones en fonction de leur densité, l'utilisation des terres dans des zones spécifiques affecte directement l'offre et la demande RCI. Autrement dit, un immeuble 1 × 1 aurait l'effet tel qu'il est donné dans le tableau. Un immeuble 2 × 2 fournirait un effet quatre fois plus grand. Un immeuble 3 × 3 aurait un effet puissance 9, et ainsi de suite.

Tout carré développé ou chaque carré de remplissage peut influer sur l'offre et la demande RCI, à l'exception des immeubles abandonnés ou en cours de construction, qui n'ont aucun effet.

TABLEAU 6-1. LES EFFETS DU DÉVELOPPEMENT DE ZONES SUR L'OFFRE ET LA DEMANDE RCI.

Secteur	Offre Résidentiel	Demande main-d'œuvre	Offre Commerciale	Offre Industrielle
Rés. DB, VB	20			
Rés. DB, VM	20			
Rés. DB, VH	20			
Rés. DM, VB	40			
Rés. DM, VM	40			
Rés. DM, VH	40			
Rés. DH, VB	80			
Rés. DH, VM	80			
Rés. DH, VH	80			
Ind. sale, DB		10		10
Ind. propre, DB		10		10
Agriculture, DB		1		1
Ind. sale, DM		20		20
Ind. propre, DM		20		20
Ind. sale, DH		40		40
Ind. propre, DH		40		40
Comm. DB, VB à M		10	10	
Comm. DB, VM à H		10	10	
Comm. DM, VB à M		20	20	
Comm. DM, VM à H		20	20	
Comm. DH, VB à M		40	40	
Comm. DH, VM à H		40	40	

Comme vous pouvez le voir dans le tableau ci-dessus, le développement résidentiel d'une densité quelconque engendre deux fois plus de ressources résidentielles qu'une densité équivalente dans le secteur commercial ou le secteur industriel. Par exemple, un développement résidentiel de densité basse fournit 20 employés par carré alors qu'un développement commercial ou industriel de basse densité créent chacun une demande de 10.

Certains bâtiments peuvent également affecter l'offre et la demande RCI. Un commissariat, par exemple, augmente la demande résidentielle car il a besoin de personnel. Un centre commercial fournit une grande quantité de commercial, ce qui réduit considérablement la demande commerciale. Puisqu'il a également besoin d'employés, ce genre de construction augmente également un peu la demande résidentielle.

Les taxes

En général, pour ceux qui ne travaillent pas au sein du Trésor public, la notion des impôts est peu attrayante. Mais dans *SimCity*, en tant que représentant du Gouvernement, vous avez tout à gagner des taxes. Vous allez devoir extirper le plus de Simflouzes possibles des entreprises et des résidents de votre ville. Sachant, bien sûr, que c'est pour leur plus grand bien, car grâce à cette source d'argent, vous allez pouvoir leur fournir tous les merveilleux services municipaux qu'ils réclament !

Les impôts constituent votre principal outil en matière de génération de revenus municipaux. Aussi, en gérant très soigneusement votre taxation, vous pouvez avoir un effet important sur l'offre et la demande RCI. Chaque secteur – résidentiel, commercial et industriel – a son propre taux d'imposition, ce qui vous permet de l'ajuster secteur par secteur. De cette façon, vous contrôlez dans une certaine mesure les revenus et la demande de chaque secteur individuellement.

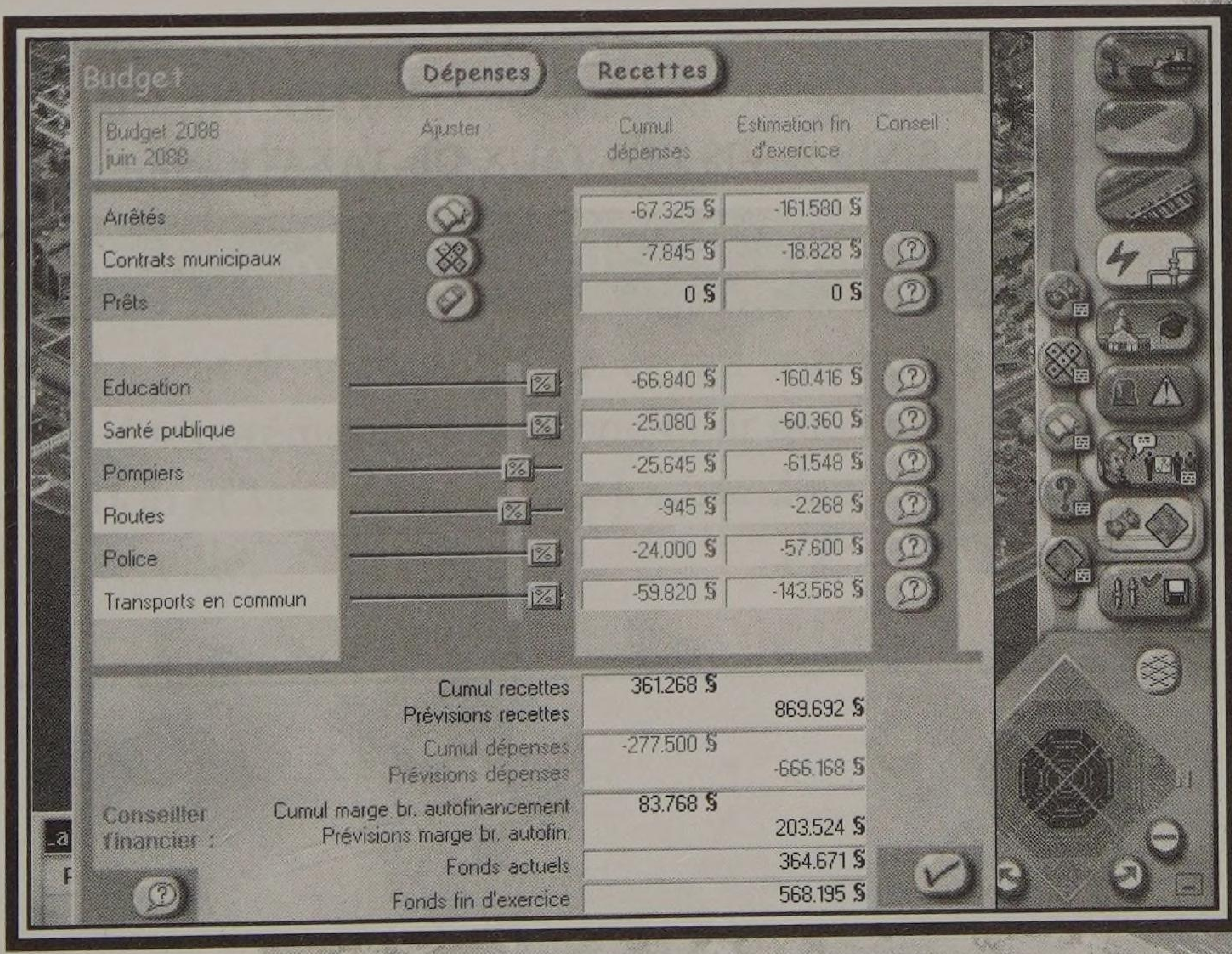


FIG. 6-4. FIXEZ LES TAXES DE CHAQUE TYPE DE SECTEUR.

Budget 2088
juin 2088

	Ajuster :	Cumul dépenses	Estimation fin d'exercice	Conseil :
Arrêtés		-67.325 $	-161.580 $	
Contrats municipaux		-7.845 $	-18.828 $	
Prêts		0 $	0 $	
Education		-66.840 $	-160.416 $	
Santé publique		-25.080 $	-60.360 $	
Pompiers		-25.645 $	-61.548 $	
Routes		-945 $	-2.268 $	
Police		-24.000 $	-57.600 $	
Transports en commun		-59.820 $	-143.568 $	

Cumul recettes	361.268 $	
Prévisions recettes		869.692 $
Cumul dépenses	-277.500 $	
Prévisions dépenses		-666.168 $
Cumul marge br. autofinancement	83.768 $	
Prévisions marge br. autofin.		203.524 $
Fonds actuels		364.671 $
Fonds fin d'exercice		568.195 $

Conseiller financier :

De faibles taxes peuvent accroître la demande pour un type de zone spécifique, contrairement aux taxes élevées qui créeront un effet négatif. Dans une ville de petite taille, la sensibilité des Sims par rapport aux taux d'imposition est minimale. Autrement dit, les Sims toléreront des taxes plus élevées sans que la demande en soit très affectée ; cependant, lorsqu'une ville est petite, des taxes faibles auront un plus grand effet positif sur la demande. Au fur et à mesure que la ville se développe, la sensibilité aux impôts élevés augmente et l'effet positif des taxes faibles diminue. Dans le tableau 6-2 (ci-dessous), vous découvrirez comment les taux d'imposition affectent la demande en fonction de la croissance démographique. La première colonne donne la quantité de population. La seconde signale le taux d'imposition qui ne produit aucun effet sur la demande. Tout taux inférieur à celui-ci aura comme effet d'augmenter la demande alors que tout taux supérieur la diminuera. Selon le tableau, vous verrez qu'avec une population inexistante, les taxes inférieures à 9 % ajoutent de la demande alors que celles qui sont supérieures à 9 % ont un effet négatif. Autrement dit, un taux d'imposition de 9 % est neutre car il n'affecte nullement la demande. Aussi, un taux d'imposition zéro avec une population zéro créent un effet positif sur la demande qui représente une croissance de 30 %. Comparez ceci à une population de 250 000 où des taxes inférieures à 5 % créent une demande positive : même à un taux d'imposition de zéro, la demande n'est augmentée que de 5 %. Aux taux maximaux (jusqu'à 22 %), les effets négatifs de demande sont beaucoup plus conséquents ; ils s'étendent de -75 % à -140 %. Il est supposé que tous les contribuables – indépendamment du secteur (R, C ou I) – démontrent la même sensibilité par rapport aux taux d'impositions.

TABLEAU 6-2. COMMENT LA DÉMOGRAPHIE INFLUE SUR LA SENSIBILITÉ DES CITOYENS VIS-À-VIS DES TAUX DE TAXATION.

Démographie	Effet zéro	Taux d'imposition 0 %	Taux d'imposition 22 %
0	9 %	30 %	- 70 %
50 000	7 %	15 %	- 90 %
100 000	7 %	10 %	- 100 %
200 000	6 %	8 %	- 130 %
250 000	5 %	5 %	- 140 %

Pour une population de 0 à 55 000 habitants, les impôts supérieurs à 9 % créent un effet négatif sur la demande. Cela ne signifie pas qu'il ne faille jamais appliquer des taxes supérieures à 9 %. En effet, si la demande est suffisamment importante, l'effet négatif ne sera pas assez fort pour empêcher la croissance ; qui plus est, il se peut que les revenus supplémentaires que cela engendre soient nécessaires pour améliorer les conditions au sein de la ville, ce qui aurait comme effet de rendre la demande encore plus importante. N'oubliez pas que de nombreux autres facteurs affectent la demande RCI, dont certains arrêtés ou des services municipaux, tels que la police, les pompiers, les hôpitaux, les écoles et des équipements de loisirs. Ces services affectent les valeurs foncières avant d'influer sur la demande et la densité.

Les revenus sous forme de taxes

Ce type de revenu est fonction de la population et de la valeur foncière moyenne. La formule de calcul est la suivante :

revenu = taux d'imposition × offre × VF moyenne × indice de modification fiscale.

Dans cette formule, la demande est fonction de la population, la VF moyenne correspond à la valeur foncière moyenne au sein de la ville, et l'indice de modification fiscale est un nombre spécifique qu'on utilise pour modifier le revenu. Chaque type de secteur a son propre indice.

Il va de soi que si vous maintenez vos valeurs foncières à un niveau élevé, vous générerez plus de revenus. Dans *SimCity 3000*, l'une des actions gagnantes (ou positives) consiste à maximiser la valeur des secteurs. Nous regarderons de plus près les valeurs foncières un peu plus loin.

Les arrêtés, les contrats municipaux et commerciaux, ainsi que les prêts, peuvent tous avoir un impact direct sur le budget de votre ville. En ce qui concerne ces facteurs, l'effet – plus ou moins – est calculé séparément. Il est donc clair que si vous gérez efficacement votre taux d'imposition et vos arrêtés, vous jouirez d'un certain contrôle par rapport à la croissance de votre ville.

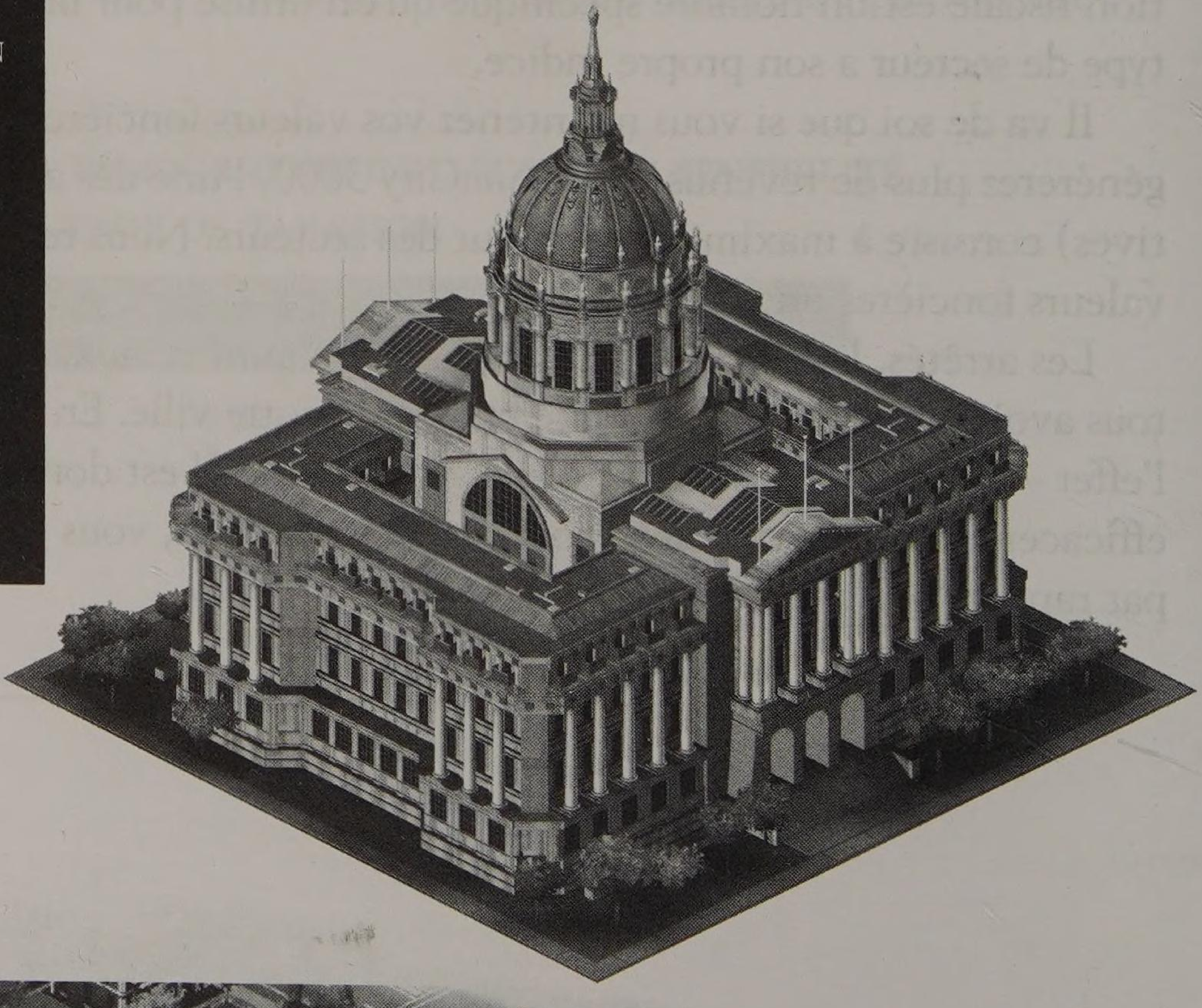
Les incitations fiscales

Parfois, vous pouvez avoir intérêt à appliquer un taux d'imposition négatif afin de stimuler la demande dans un secteur donné. Certains joueurs aguerris de *SimCity* fixent leurs taxes résidentielles au taux zéro lorsqu'ils démarrent la construction de leur ville. Ils ne perdent pas beaucoup de revenus car, de toute façon, il y a très peu de citoyens et, qui plus est, avec cette technique, ils stimulent la demande résidentielle, ce qui, à son tour, fait grandir plus vite la population. Ensuite, lorsqu'ils commencent enfin à augmenter les taxes (jusqu'à 6 ou 8 %, par exemple), ils ont déjà un plus grand nombre de contribuables.

Dès que la demande RCI descend, vous pouvez réduire les impôts dans le (les) secteur(s) affecté(s) afin de stimuler le développement économique. En tant que maire, vous devrez souvent jongler entre davantage de revenus et des mesures de stimulation économique. Souvenez-vous, toutefois, comme nous l'avons vu dans le tableau 6-2, que vous avez plus intérêt à jongler entre ces deux facteurs lorsque la démographie de la ville est faible.

ASTUCE

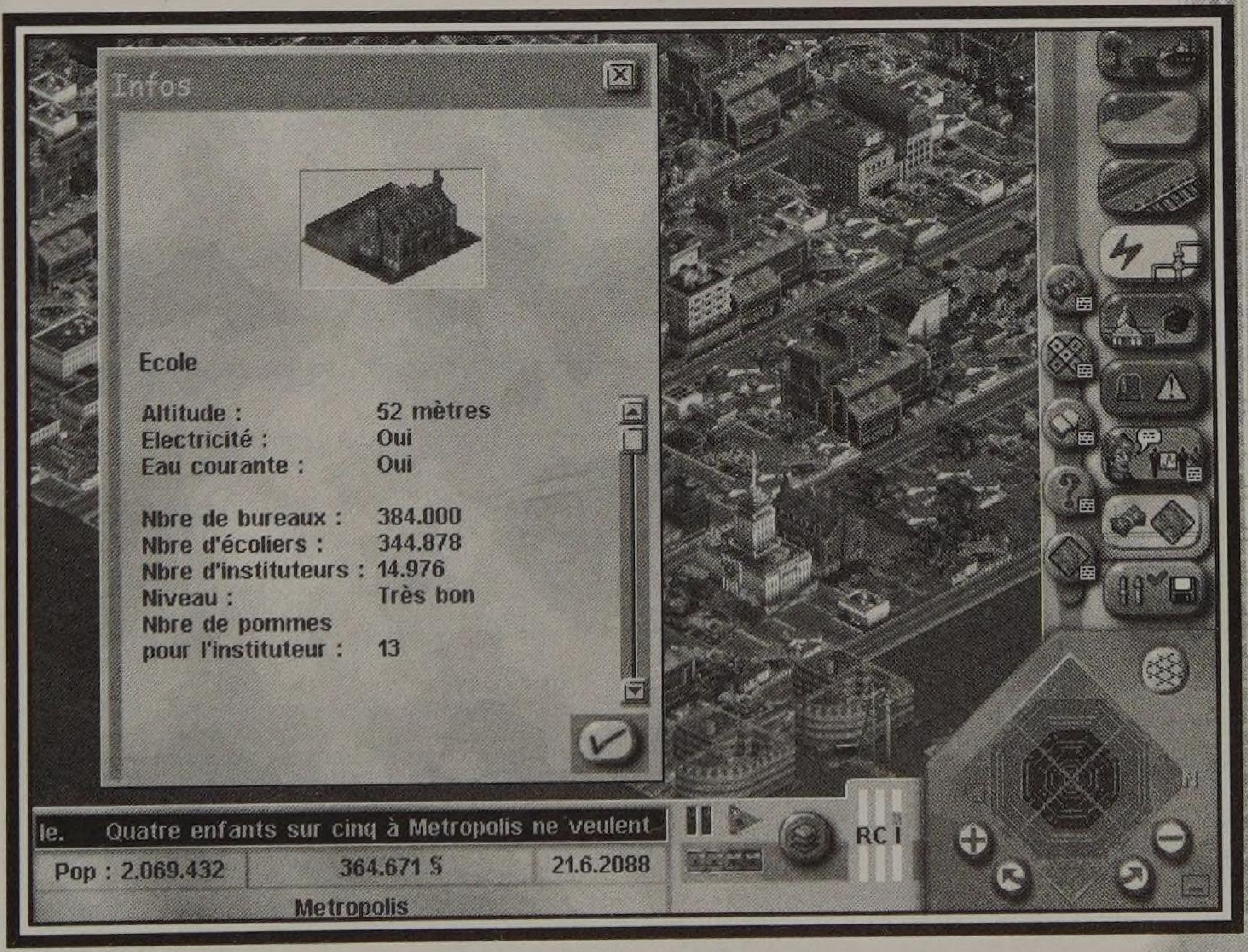
Dans la simulation, même des terres d'une très faible valeur génèrent un certain volume de taxes. C'est un bon atout au démarrage, même si c'est moins important au fur et à mesure de la progression du jeu. Grâce à ce phénomène, au début du jeu, même le quartier le plus délabré rapportera des revenus sous forme d'impôts, une source d'argent dont vous aurez largement besoin.



Les caps RCI

Parfois, la demande des secteurs résidentiels, commerciaux ou industriels atteint certains niveaux – des caps – qui vous obligent à intervenir. En ce qui concerne la demande résidentielle, une action de votre part peut représenter la fourniture d'une source de loisirs, comme un port de plaisance, un stade ou un zoo. Vous pouvez réagir aux caps commerciaux et industriels en construisant ou en agrandissant les aéroports ou les ports maritimes existants, ou en établissant des liaisons routières/ferroviaires supplémentaires.

Le concept qui consiste à réagir aux caps cellule par cellule est quelque peu abstrait ; nous allons donc procéder selon un raisonnement « immeuble par immeuble ». Dans le tableau 6-3, vous découvrirez l'effet de certaines solutions sur divers caps de demande. La réaction à un cap se mesure par unité ; autrement dit, 25 000 unités fourniront une réaction au cap résidentiel/industriel/commercial de 25 000. Les valeurs affichées s'appliquent carré par carré. Un musée, par exemple, qui occupe une superficie de 3 × 3 fournit 1 000 fois 16 – 16 000 – de réaction supplémentaire à un cap.



Ecole

Altitude : 52 mètres
Electricité : Oui
Eau courante : Oui

Nbre de bureaux : 384.000
Nbre d'écoliers : 344.878
Nbre d'instituteurs : 14.976
Niveau : Très bon
Nbre de pommes pour l'instituteur : 13

le. Quatre enfants sur cinq à Metropolis ne veulent

Pop : 2.069.432 | 364.671 $ | 21.6.2088

Metropolis

Fig. 6-5. Certains immeubles faciliteront le développement de votre ville.

Peu importe ce que vous faites, la population de votre ville n'atteindra jamais 10 000 habitants si vous ne disposez pas de suffisamment de facilités de loisirs, sous forme, par exemple, de 11 musées (9 000 × 11), 7 zoos (16 000 × 7), etc. Vous avez intérêt à établir les bâtiments de récompense dès que vos pétitionnaires vous les proposent car ils aident à soulager des caps.

Tableau 6-3. Les solutions pour réagir aux caps et les valeurs correspondantes.

Structure	Cap Résidentiel	Cap Commercial	Cap Industriel
Bibliothèque	7 000		
Salle de spectacles	48 000	—	—
Parc avec geyser	25 000	—	—
Phare	6 000	—	—
Port de plaisance	9 000	—	—
Zoo municipal	24 000	—	—
Stade	125 000	—	—
Club de loisirs	37 500	—	—
Parc thématique	200 000	—	—
Petit jardin public	250	—	—
Grand jardin public	2 250	—	—
Terrain de football	4 000	—	—
Terrain de jeux	1 000	—	—
Étang	1 000	—	—
Cascade	250	—	—
Maison du maire	6 000	—	—
Hôtel de ville	9 000	—	—
Statue historique	10 000	—	—
Tribunal	9 000	—	—
Casino	75 000	—	—
Centre commercial	25 000	—	—
Aéroport (par carré)	—	500	100
Port maritime (par carré)	—	100	250
Port spatial*	750 000	750 000	750 000
Liaison par autoroute	—	20 000	14 000
Liaison ferroviaire	—	—	25 000
Liaison routière	—	12 000	12 000
Liaison par métro	—	25 000	—

* Celui qui a le plus grand effet sur le cap.

NOTE

Dans *SimCity 2000*, les caps étaient des limites absolues. Dans *SimCity 3000*, ils sont plus graduels, dès que la demande dépasse les valeurs initiales – telles que montrées dans le tableau 6-3 – il est possible d'éviter les caps en intégrant des solutions au fur et à mesure. Celles-ci consisteraient, par exemple, à construire un musée ou un zoo pour prévenir les caps résidentiels, ou à agrandir un aéroport ou un port maritime afin d'éviter des caps commerciaux.

Le développement des secteurs

Pour prendre des décisions dans *SimCity 3000*, il faut comprendre les mécanismes d'offre et de demande. L'outil principal pour appliquer cette connaissance consiste à créer des secteurs (voir ci-après les différents secteurs possibles) :

- Résidentiel de basse densité : ne supporte que les immeubles résidentiels de basse densité
- Résidentiel de moyenne densité : supporte les immeubles de basse et de moyenne densité
- Résidentiel de haute densité : supporte des immeubles de petite, moyenne et haute densité
- Commercial de basse densité : ne supporte que les immeubles commerciaux de basse densité
- Commercial de moyenne densité : supporte les immeubles commerciaux de basse et de moyenne densité
- Commercial de haute densité : supporte les immeubles commerciaux de basse, moyenne et haute densité
- Industriel de basse densité : ne supporte que les immeubles industriels de basse densité ainsi que l'agriculture
- Industriel de moyenne densité : supporte les immeubles industriels de basse et de moyenne densité
- Industriel de haute densité : supporte les immeubles de basse, moyenne et haute densité
- Aéroport : un secteur composé, qui ne permet la construction d'un aéroport que si la taille de terrain minimale est disponible (3 × 5 carrés) et que si tous les carrés contigus sont plats
- Port maritime : un secteur composé, qui ne permet la construction d'un port maritime qu'en proximité d'un plan d'eau navigable
- Ensevelissement : un secteur composé, qui crée un remblai afin de traiter les déchets (taille minimale : 2 × 2 carrés)
- Hors secteur : comprend les routes et les réseaux, les arbres et les immeubles comme les monuments, les bâtiments municipaux et d'autres bâtiments particuliers.

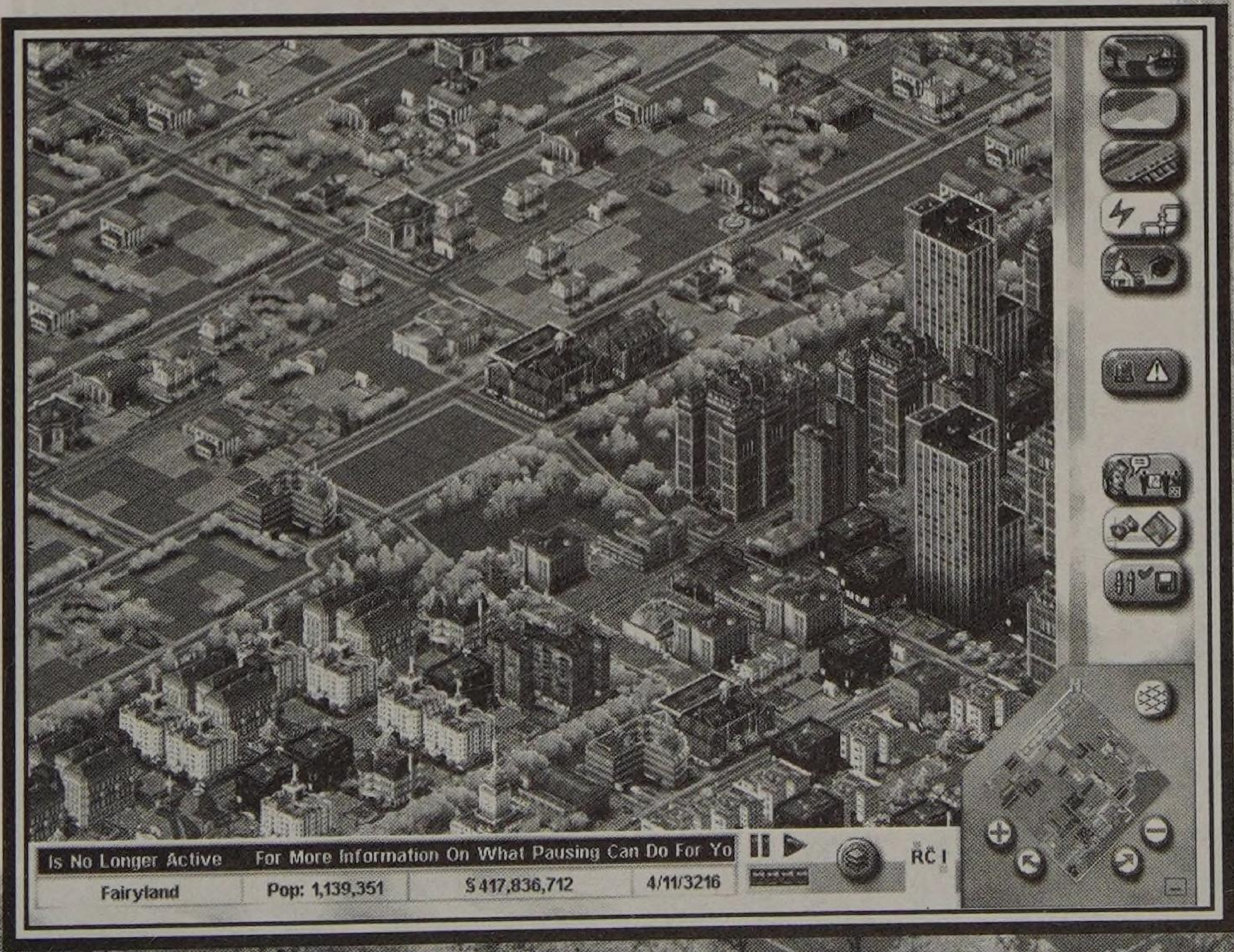


FIG. 6-6. LA DENSITÉ DU SECTEUR DÉTERMINE LES BÂTIMENTS QUE L'ON PEUT Y CONSTRUIRE.

La densité du secteur

Vous devez être en train de vous dire que la chose la plus simple à faire consiste à ne créer que des secteurs à haute densité car ils supportent les constructions de toutes les densités. Mais faites attention ! D'abord, cela coûte très cher de prévoir un développement de haute densité sur un terrain quelconque – cinq fois plus cher que pour un développement à basse densité.

TABLEAU 6-4. LES COÛTS PAR RAPPORT À LA DENSITÉ DU SECTEUR.

Densité du secteur	Coût
Basse	10 Simflouzes/carré
Moyenne	20 Simflouzes/carré
Haute	50 Simflouzes/carré

Il est donc clair que, tôt dans le jeu, il serait très facile de faire exploser votre budget en créant des secteurs à haute densité tous azimuts. De plus, un terrain prévu pour un développement haute densité risque d'avoir du mal à obtenir des constructions à basse densité à cause de valeurs foncières basses ou fluctuantes.

Ensuite, il existe un autre élément stratégique dans *SimCity 3000* : le renouvellement urbain. Vos citoyens s'attendent à ce que vous rasiez de temps en temps des constructions peu attrayantes afin d'attribuer au secteur une densité plus élevée ou autre. Ainsi, les architectes Sim auront l'occasion d'ériger des immeubles neufs. Ce faisant, vous augmenterez également la valeur esthétique de votre ville ; à la différence de *SimCity 2000*, à chaque densité de secteur correspondent des bâtiments uniques qui se développeront en fonction des valeurs foncières.

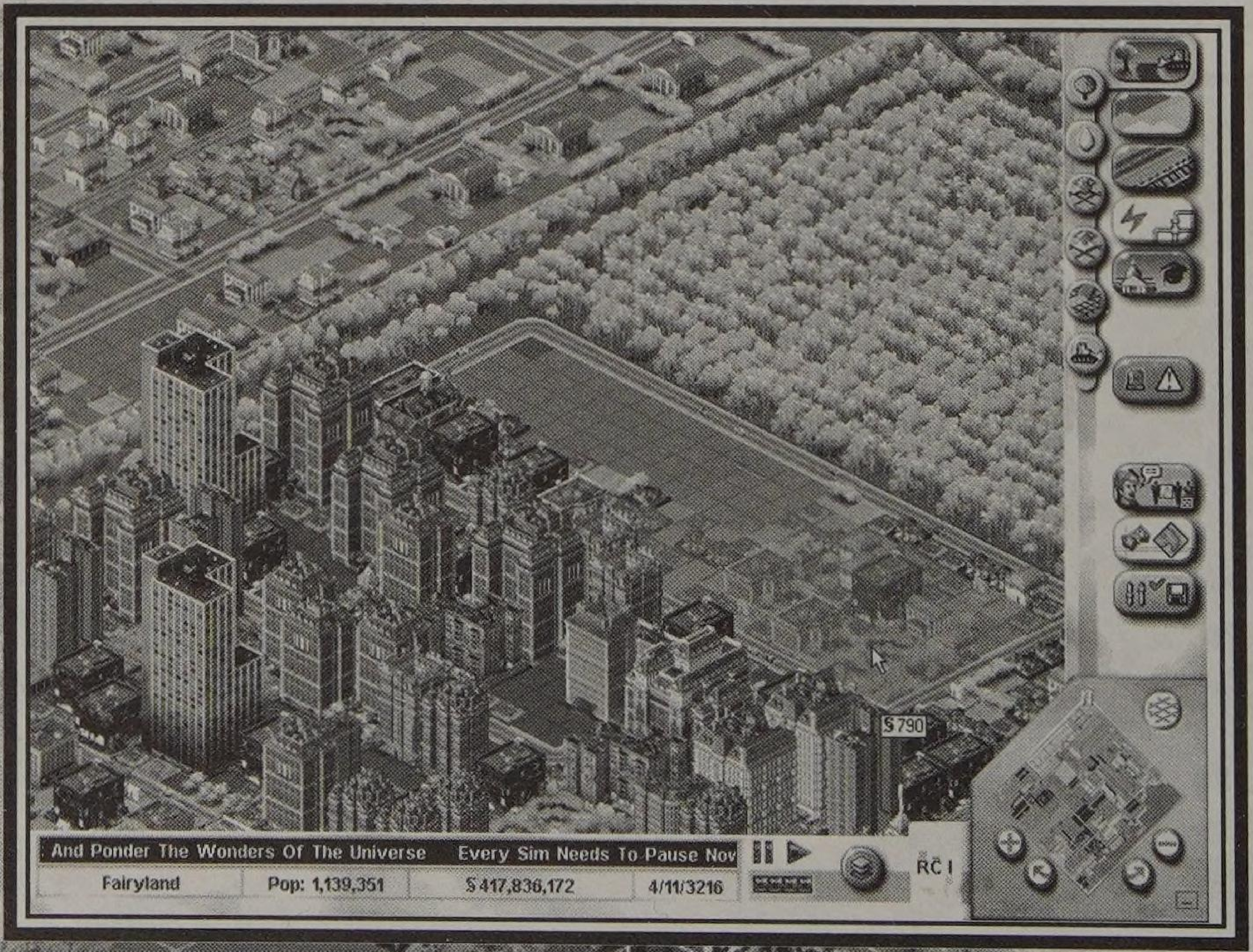

$790
RCI
And Ponder The Wonders Of The Universe
Every Sim Needs To Pause Nov
Fairyland
Pop: 1,139,351
$ 417,836,172
4/11/3216

FIG. 6-7. IL FAUT PRÉVOIR DU RENOUVELLEMENT URBAIN À LONG TERME.

Enfin, une ville n'est pas un objet statique auquel on rajoute des éléments par-ci par-là, sans jamais toucher à la structure fondamentale. Dans *SimCity 3000*, c'est l'aspect *dynamique* qui prime : il est prévu que votre ville subisse des changements radicaux en termes de plan et de structure, au fur et à mesure de son évolution.

Aussi, n'ayez pas peur de créer des secteurs à basse densité. Le plan de votre ville va changer de toute façon avec le temps ; il vaut donc généralement mieux ne pas essayer de voir les choses d'un point de vue statique.

Plans de secteurs et cartes de densités

Vous pouvez obtenir une vue graphique des secteurs de votre ville et de la densité de la population : ouvrez Afficher données puis choisissez Infos Densité et Carte des zones. La carte des zones affiche les types de secteurs suivants, chacun avec une couleur différente :

- Résidentielle
- Commerciale
- Industrielle
- Gouvernement
- Aéroports
- Ports maritimes
- Déchets.

Les zones n'ayant pas subi de sectorisation sont en grisé. La carte Infos densité utilise des couleurs graduées pour représenter les densités démographiques au sein de la ville.

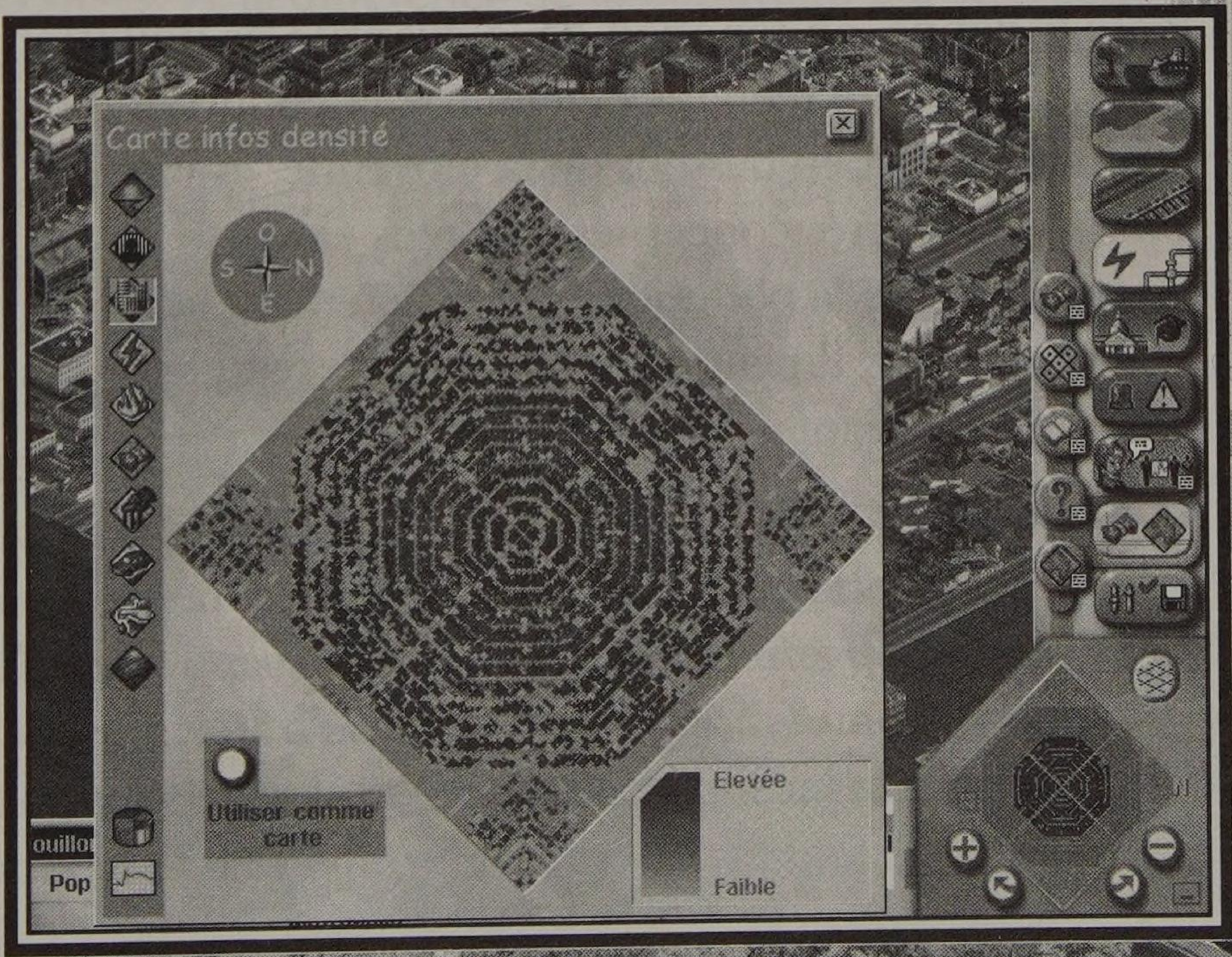


FIG. 6-8. UTILISEZ LA CARTE INFOS DENSITÉ POUR OBTENIR UNE VUE D'ENSEMBLE DU DÉVELOPPEMENT DE VOS SECTEURS..

La détermination des valeurs foncières

La valeur foncière est de loin le facteur le plus important à prendre en compte avant de commencer à construire un nouveau bâtiment. La valeur foncière est elle-même influencée par divers facteurs :

- La proximité du centre-ville
- La pollution de l'air
- La pollution de l'eau
- Les déchets accumulés
- La radiation
- La criminalité
- Les effets négatifs/positifs de voisinage
- Les effets des terrains.

La pollution et la criminalité

Comme vous vous en doutez, ces deux facteurs peuvent affecter la valeur foncière. Cependant, le calcul de la valeur foncière n'est pas simple. La simulation intègre une valeur arbitraire qui détermine le niveau « moyen » de pollution ou de crime. Tout chiffre supérieur à cette valeur arbitraire fera baisser la valeur foncière d'un pourcentage donné, en fonction de la quantité de pollution ou de criminalité réelle. De même, si la pollution ou la criminalité sont en dessous de la moyenne, la valeur foncière des carrés concernés sera plus élevée.

Les effets de la pollution sont strictement additifs ; par conséquent, il peut être judicieux de regrouper des bâtiments polluants.

ASTUCE

Comme dans *SimCity* 2000, il vaut mieux réunir vos éléments les plus polluants – centrales électriques, industrie sale, incinérateurs... – aux bords de votre carte. Ainsi, la moitié de leur pollution s'en ira (chez vos voisins sans doute, mais ce n'est plus votre problème). Il est fortement conseillé de placer les éléments les plus polluants au bord de la carte, loin de vos secteurs résidentiels et commerciaux.

Les déchets

Les déchets non traités s'accumuleront sur des carrés de remplissage de divers secteurs. La quantité de déchets qui s'accumulent affecte directement les valeurs foncières ; si des déchets sont visibles sur des carrés de remplissage, on peut supposer qu'il en existe également sur des carrés construits. S'il faut environ un an pour que les effets des déchets accumulés fassent baisser la valeur des immeubles ou provoquent l'abandon des bâtiments, leur influence sur la valeur foncière est immédiate.

Les effets négatifs/positifs de voisinage

Dans *SimCity 3000*, quasiment chaque bâtiment produit un effet sur les carrés avoisinants. C'est ce qu'on appelle un effet négatif ou positif de voisinage. L'effet négatif fait diminuer les valeurs foncières, ce qui a pour effet la construction de bâtiments moins haut de gamme ou de densité plus basse. L'effet positif de voisinage fait exactement l'inverse.

Certains bâtiments ont un effet négatif très important. Par exemple, personne ne souhaite habiter près d'une prison ou d'une décharge de déchets toxiques. D'autre part, certaines structures, comme les jardins publics, les arbres, les écoles et les commissariats, ont un effet positif. D'autres bâtiments encore produisent un effet différent selon le contexte. C'est le cas d'un arrêt d'autobus : il aura un effet légèrement négatif sur une zone résidentielle (à cause du bruit 24h/24h et du gaz d'échappement) et un effet positif sur une zone commerciale ou industrielle car les bus y amènent les Sims pour leur travail ou pour leurs courses. À la différence de la pollution, qui se répand d'un bâtiment donné vers les carrés avoisinants, les effets négatifs ou positifs ne font qu'influencer les valeurs foncières moyennes locales ; ils font changer les valeurs dans la zone générale, selon l'importance de l'effet négatif ou positif. L'effet s'exprime en nombre positif ou négatif, qui se traduit en un pourcentage de la valeur foncière des carrés avoisinants. Si le nombre est positif, ce pourcentage s'ajoute à la valeur foncière actuelle ; s'il est négatif, le pourcentage est soustrait.

Voici un exemple concret : vous créez une zone résidentielle et la laissez prospérer. Ensuite, vous placez une centrale électrique à charbon à proximité de la zone résidentielle. Comme la centrale a un effet négatif assez fort (sans parler de la pollution aérienne et aquatique qu'elle provoque), les bâtiments existants de la zone résidentielle auront tendance à se vider, avant d'être remplacés par des immeubles d'une valeur plus faible. La valeur foncière près de la centrale électrique à charbon a été réduite de 28 % par le seul effet négatif. Par contre, il suffit de déplacer la centrale électrique et de placer quelques jardins, des cascades et des belvédères pour qu'un effet positif se produise et que les valeurs foncières augmentent, permettant ainsi la construction de bâtiments beaucoup plus haut de gamme. (Rajoutez également un commissariat pour faire monter encore davantage la valeur foncière, du fait d'une diminution de la criminalité).

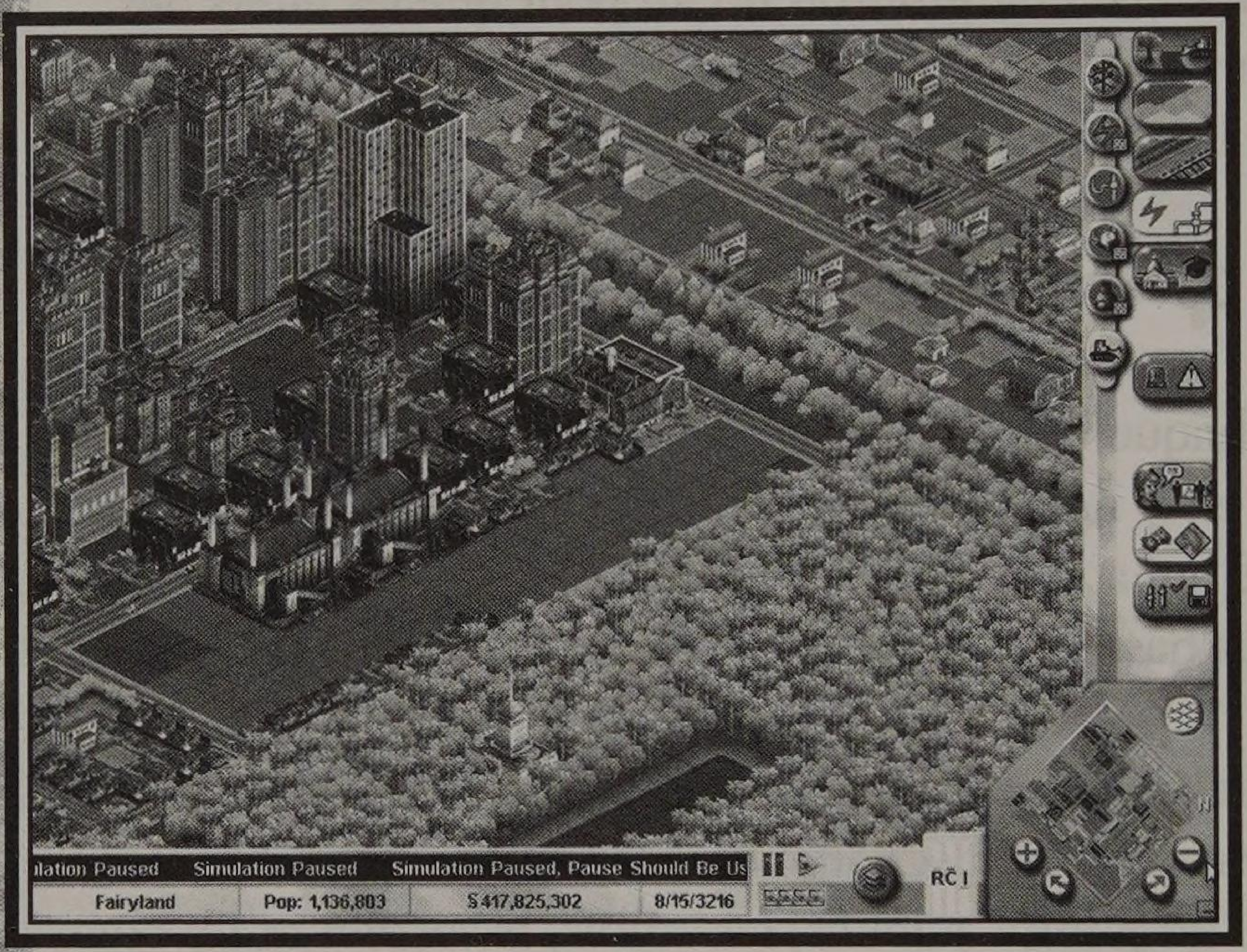
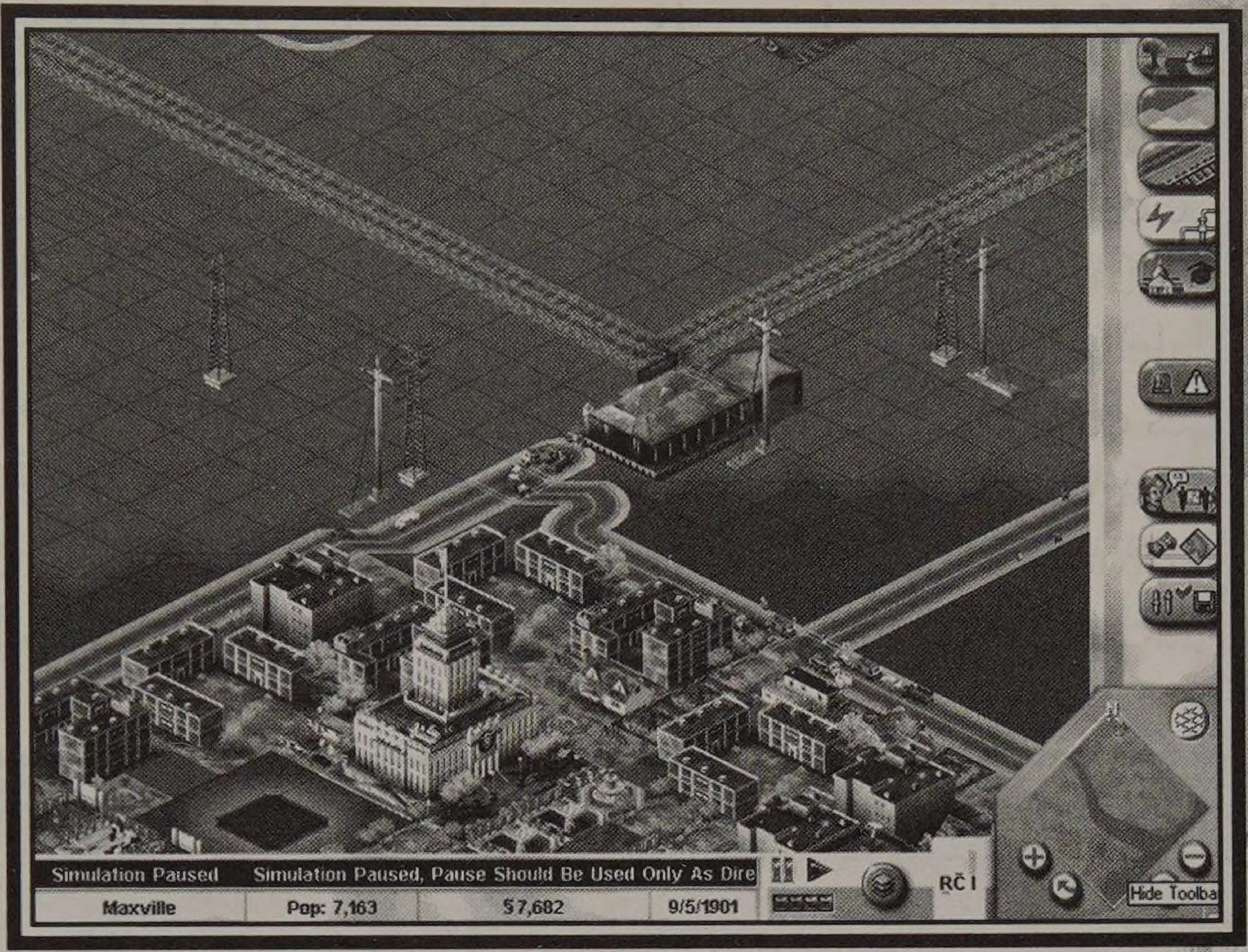


FIG. 6-9. LES EFFETS NÉGATIFS DE VOISINAGE PEUVENT GRAVEMENT DIMINUER LES VALEURS FONCIÈRES ET PROVOQUER LA DÉGRADATION DE SECTEURS, NOTAMMENT LORSQU'ILS SONT ACCOMPAGNÉS DE POLLUTION.

Voir l'Annexe A pour des informations concernant les effets négatifs et positifs sur certains bâtiments.

Effets de terrain

La valeur foncière est affectée par certaines caractéristiques de terrain, notamment leur hauteur (plus haut que la hauteur moyenne de la ville) et la proximité d'une source d'eau. Ainsi, un terrain situé au sommet d'une colline voit augmenter sa valeur foncière proportionnellement à sa position au-dessus de la hauteur moyenne. Cet effet est important car il modifie la Valeur Foncière de Base, à partir de laquelle sont calculées toutes les autres valeurs foncières. La majorité des facteurs affectent la valeur foncière finale ; les effets de terrain, par contre, agissent directement sur la valeur de base, ce qui signifie qu'ils influencent bien davantage la valeur foncière. L'effet de terrain qui consiste à construire près d'un plan d'eau s'étend sur six ou sept carrés, et diminue au fur et à mesure de l'éloignement. Ainsi, si vous souhaitez obtenir des valeurs foncières maximales, il vaut mieux construire vos zones résidentielles près de l'eau ou autour de collines.



Simulation Paused Simulation Paused, Pause Should Be Used Only As Dire

Maxville Pop: 7,163 $7,682 9/5/1901

FIG. 6-10. L'EFFET DE TERRAIN PEUT PROVOQUER UNE DIFFÉRENCE IMPORTANTE AU NIVEAU DE LA TAXE FONCIÈRE ET, AU FINAL, SUR LE PLAN DES IMPÔTS FONCIERS.

ASTUCE

VOUS VOULEZ FAIRE MONTER EN FLÈCHE VOTRE VALEUR FONCIÈRE ? C'EST FACILE : IL SUFFIT DE SUIVRE TOUTES LES LIGNES DIRECTIVES FOURNIES DANS CE CHAPITRE. ESSAYEZ ÉGALEMENT D'AJOUTER DES PLANS D'EAU. EN EFFET, EN INTRODUISANT UN PETIT ÉTANG, VOUS POUVEZ BÉNÉFICIER DE L'EFFET DE TERRAIN. VOUS AVEZ AINSI UN PEU PLUS DE CONTRÔLE SUR LA VALEUR FONCIÈRE : PLACEZ UN PLAN D'EAU DANS UNE ZONE RÉSIDENTIELLE POUR FAIRE MONTER LA VALEUR SUR LES CARRÉS AVOISINANTS. QUI PLUS EST, PARCE QUE L'EAU N'AJOUTE NI POLLUTION NI CRIMINALITÉ, ELLE A TENDANCE À FAIRE BAISSER LA MOYENNE DE CES EFFETS, AUGMENTANT AINSI DAVANTAGE LA VALEUR FONCIÈRE. (CE PRINCIPE S'APPLIQUE À TOUT ÉLÉMENT QUI N'EST PAS ASSOCIÉ AU CRIME OU À LA POLLUTION. EN RAISON DE L'ACCUMULATION DES EFFETS DE POLLUTION ET DE CRIMINALITÉ ET DE LEUR IMPACT SUR LA VALEUR FONCIÈRE LOCALE, LE FAIT D'AJOUTER UN ÉLÉMENT QUI FASSE BAISSER LA MOYENNE LOCALE TEND À CRÉER UN EFFET POSITIF.)

L'effet du centre-ville sur la valeur foncière

Le centre-ville correspond au centre de zones construites et sectorisées et non au centre géographique *stricto sensu*. À son maximum au niveau du centre-ville, la valeur foncière diminue à mesure qu'on s'approche du bord de la zone développée. Les concepteurs de *SimCity 3000* ont travaillé à partir du principe que le centre-ville devait présenter une valeur foncière supérieure à celle des quartiers plus lointains. Il est tout de même possible d'augmenter la valeur foncière des zones lointaines en y plaçant des jardins publics, des plans d'eau, d'autres bâtiments à effet positif.

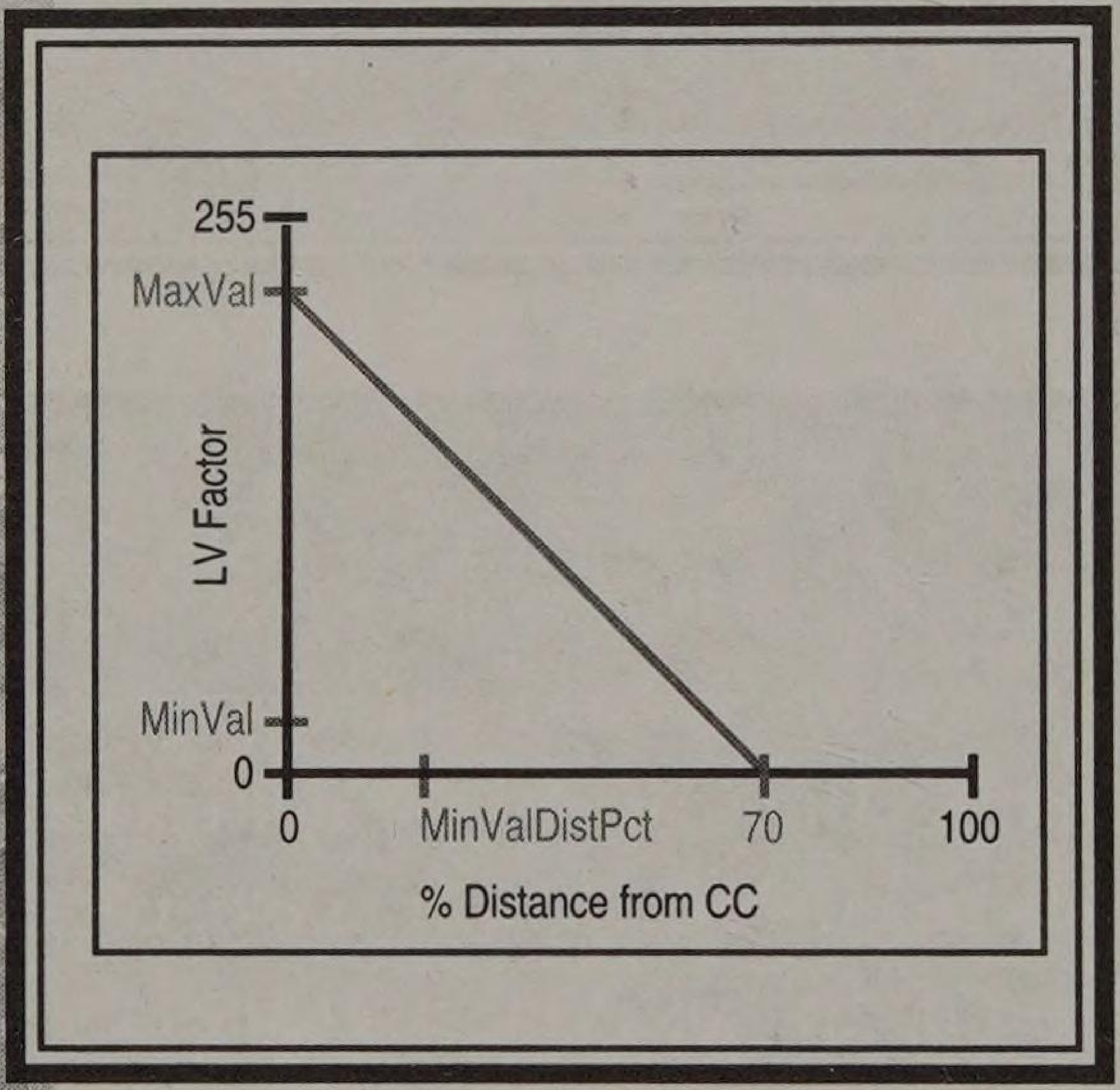


FIG. 6-11.DISTANCE DU CENTRE VILLE.

D'après la figure ci-dessus, la valeur foncière de base est à 100 % (ValMax) au niveau du centre-ville. Cette valeur diminue de façon linéaire, jusqu'à une distance spécifique par rapport au centre-ville. À partir de ce point-là, jusqu'au bord extrême de la ville, la valeur foncière demeure constante, à la valeur la plus faible (ValMin). La ValMin correspond à une valeur spécifique qui est fixée par la simulation en fonction du type de zone. Autrement dit, une valeur foncière de 500 000 Simflouzes au centre-ville diminuerait de façon linéaire jusqu'à atteindre la valeur minimale, ou le pourcentage à la distance de valeur minimale. Ce point est également déterminé pour chaque type de zone et s'exprime comme pourcentage de la distance entre le centre-ville et le bord de la carte.

À titre d'exemple : supposons que la ValMax du terrain résidentiel soit de 500 000 Simflouzes, ce qui correspond – hors autres facteurs – à la valeur du centre-ville. Supposons maintenant que la simulation fixe la ValMin à 7 500 Simflouzes et le pourcentage à 70. Ceci signifie que les valeurs foncières résidentielles diminueront sur une échelle linéaire, de 0 à 70 % de la distance à partir du centre-ville, jusqu'à ce qu'elles atteignent 7 500 Simflouzes au point des 70 %. À partir de ce point-là et jusqu'au bord de la carte (sans tenir compte des autres facteurs), la valeur foncière résidentielle sera de 7.500 Simflouzes. Ces chiffres peuvent être différents pour les zones commerciales et industrielles ; les valeurs dans cet exemple ne sont pas celles du jeu.

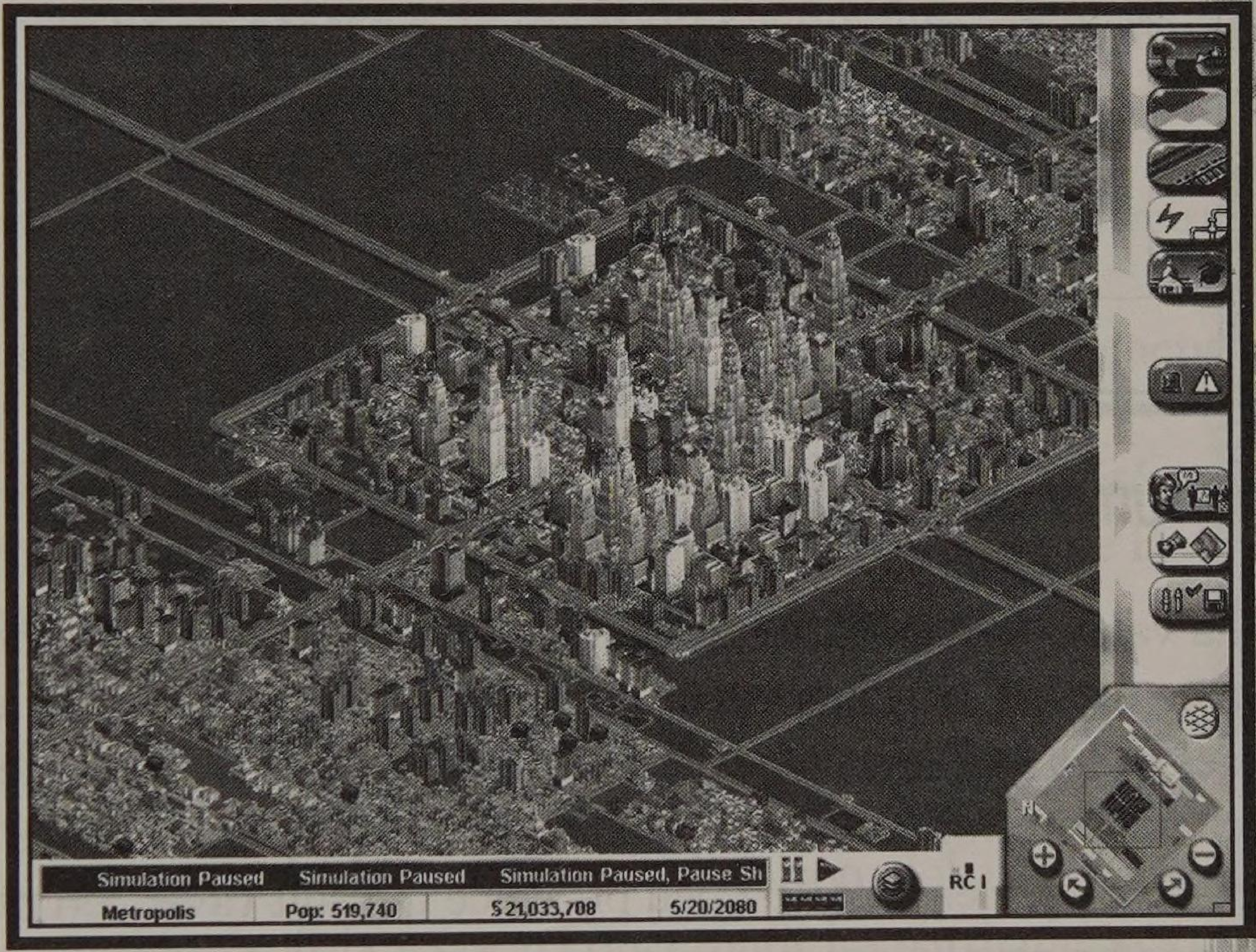


FIG. 6-12.LE TERRAIN À FORTE VALEUR, AU CENTRE-VILLE, EST LE SEUL LIEU QUI SUPPORTERAIT LA CONSTRUCTION DES IMMEUBLES COMMERCIAUX 4 × 4.

Notez que l'effet du centre-ville se calcule selon la valeur foncière de base. À l'instar des effets de terrain, cet effet est très fort car il modifie la valeur foncière avant que d'autres modificateurs soient calculés. Notez également qu'au fur et à mesure que vous construisez votre ville, le centre-ville effectif se déplacera. Il existe des techniques pour concevoir une ville qui maximise et maîtrise cet effet ; si vous la construisez au hasard, vous remarquerez des fluctuations de valeurs foncières en fonction du déplacement du centre-ville.

Comment se calcule le centre-ville ?

En citant les documents de conception de *SimCity 3000* :

Le centre-ville se calcule en prenant la moyenne des points centraux de tous les bâtiments de la ville. L'effet du centre-ville est conditionné par la distance, ce qui utilise un calcul basé sur la distance de Manhattan modifiée (DMM) (voir figure 6-13) :

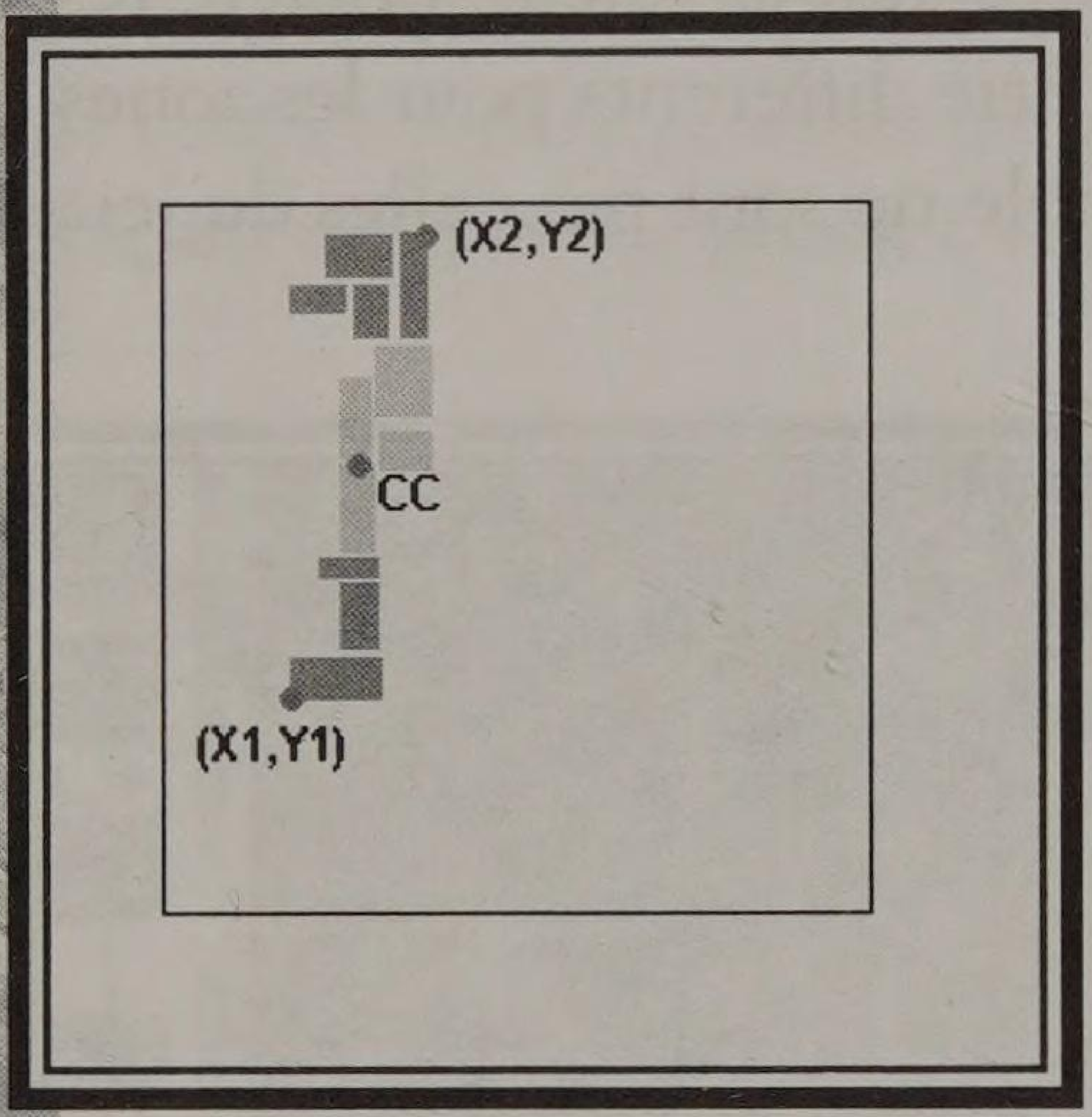


FIG. 6-13.

$$\textbf{Si } (Y2 - Y2 < X2 - X1)\textbf{, alors}$$
$$DMM = X2 - X1 + (Y2 - Y1)/2$$
$$\textbf{sinon}$$
$$DMM = Y2 - Y1 + (X2 - X1)/2$$

Résumé des effets de valeur foncière

La valeur foncière constitue un calcul complexe dans *SimCity 3000*. Elle est réévaluée tous les 60 jours environ. Elle est conditionnée par les facteurs mentionnés ci-dessus : la pollution, la criminalité, les effets positifs et négatifs de voisinage, les effets de terrain et la distance du centre-ville. La formule pour déterminer la valeur foncière ressemblerait à peu près à ce qui suit (avec, en plus, les modificateurs appropriés éventuels) :

VF = (valeur foncière de base × (Effets du centre-ville et de terrain))
× (Pollution + Crime + Effets nég./pos. de voisinage).

Souvenez-vous que la pollution et le crime peuvent avoir un effet positif sur la valeur foncière s'ils sont en dessous de la moyenne. Toutefois, ce qui importe, ce n'est pas la formule mais l'effet de la valeur foncière sur votre vie en tant que maire. Il est important de comprendre deux concepts fondamentaux : plus la valeur foncière est importante, plus vous aurez de revenus grâce aux taxes, et la valeur foncière détermine l'utilisation du terrain. En d'autres termes, la valeur du terrain détermine le genre de bâtiment qui y sera placé. Plus la valeur est importante, plus la construction pourra présenter une qualité et une densité élevées et, au final, plus vous récolterez d'impôts. La section suivante développe ce concept.

La logique du développement et les règles générales de construction

Le développement d'un carré sectorisé spécifique est sujet à diverses conditions. La simulation évalue chaque mois les conditions en question, dont certaines figurent ci-après :

- La demande est-elle positive ?
- Le carré reçoit-il de l'électricité ?
- Le carré se trouve-t-il à x carrés d'une source de transport (le nombre de carrés varie d'un secteur à l'autre) ?
- Le carré est-il affecté par la pollution rayonnante ?
- Étant donné les valeurs foncières et les besoins d'espace, est-il possible d'y construire ?

Si la réponse à une seule de ces questions est « négative », aucun développement ne pourra y avoir lieu.

Une fois que la décision de construire sur un carré ou une série de carrés a été prise, la construction débutera après un certain délai, en fonction de la taille de la structure. À ce stade, d'autres facteurs affectent la nature de la construction :

- La valeur foncière du carré (voir ci-dessous)
- La présence d'eau (voir ci-dessous)
- En ce qui concerne les zones industrielles : le niveau d'éducation global, les arrêtés actuels et les niveaux de pollution (voir la section concernant les particularités du secteur industriel)
- En ce qui concerne les zones industrielles : la valeur foncière et la distance des immeubles de la ville, pour déterminer si l'agriculture pourra s'y développer
- Certains critères aléatoires et la géométrie.

Des bâtiments seront construits partout où cela est possible ; de plus, la simulation intégrera des « carrés de remplissage », sous forme de pelouses, de piscines ou de parkings.

Aucun développement n'aura lieu si la valeur foncière est trop haute ou trop basse. Dans le tableau 6-5, vous trouverez l'étendue des valeurs d'utilisation de terrain que la simulation considère comme étant acceptables pour chaque type de densité. Le simulateur essaiera de construire un bâtiment de la plus grande valeur possible pour ce type de zone.

TABLEAU 6-5. LES SEUILS DE DÉVELOPPEMENT EN FONCTION DES VALEURS FONCIÈRES

Densité résidentielle	Valeur basse	Valeur moyenne	Valeur haute
Basse	2 500–187 500	190 000–375 000	377 500–637 500
Moyenne	2 500–190 000	192 500–425 000	427 500–637 500
Haute	87 500–217 500	220 000–450 000	452 500–637 500

Densité commerciale	Valeur basse à moyenne	Valeur moyenne à haute
Basse	2 500–222 500	225 000–637 500
Moyenne	2 500–322 500	325 000–637 500
Haute	150 000–450 000	452 500–637 500

Densité industrielle	Sale	Propre	Agricole
Basse	2 500–312 500	2 500–437 500	2 500–225 000
Moyenne	2 500–437 500	2 500–562 500	—
Haute	2 500–562 500	2 500–637 500	—

Le rôle de l'eau dans le développement

Sans l'eau, aucun secteur ne se développera au-delà d'un niveau de densité bas ; les zones composées, comme les aéroports ou les ports maritimes, ne se développeront pas du tout sans eau. La liste ci-dessous démontre ce qui peut se développer sans eau, pour chaque type de secteur :

- Résidentiel : densité basse, valeur basse ; densité basse, valeur moyenne uniquement
- Commercial : densité basse, valeur basse uniquement
- Industriel : densité basse sale ou densité basse propre uniquement
- Zones composées (aéroports, ports maritimes…) : aucun développement.

La distance par rapport aux sources de transport

Avant qu'un carré quelconque puisse être construit, il faut qu'il soit situé dans un certain périmètre par rapport au système de transport. (Les Sims refuseront de se déplacer trop loin avant d'atteindre le réseau de transport). Cette distance varie d'un secteur à l'autre. Il faut noter qu'il suffit qu'un des carrés se trouve dans le périmètre donné – il n'est pas nécessaire que tout le bâtiment le soit. Autrement dit, un bâtiment 3 × 3 peut n'avoir qu'un coin à l'intérieur du périmètre permis.

Cependant, étant donné que les architectes et les professionnels du bâtiment de votre ville ne vous informent pas de la situation exacte de leurs immeubles, il vaut mieux que vous construisiez votre réseau des transports de telle façon que tous les carrés à l'intérieur des secteurs se retrouvent à l'intérieur du périmètre nécessaire.

Exprimée pour chaque zone, la distance d'une source de transport à laquelle une construction peut être effectuée est de :

- Résidentiel : 4 carrés
- Commercial : 3 carrés
- Industriel : 5 carrés
- Agriculture : une partie quelconque du développement doit se trouver dans un périmètre de 5 carrés ; cependant, une exploitation agricole individuelle peut s'étendre de 8 × 8 à 8 × 18. Plusieurs fermes individuelles peuvent évidemment être contiguës, ce qui permet aux terres agricoles de s'étendre jusqu'aux bords de la carte, si les conditions nécessaires sont réunies.

NOTE

DANS *SIMCITY* 2000, INDÉPENDEMMENT DE LA ZONE, IL FALLAIT TROIS CARRÉS ENTRE LA ZONE ET UNE SOURCE DE TRANSPORT ; AVEC CETTE MÉTHODE, IL ÉTAIT DONC SOUVENT NÉCESSAIRE DE CRÉER DES GRILLES D'UNE LARGEUR DE 6 CARRÉS, AVEC DES TRANSPORTS DE CHAQUE CÔTÉ. DANS *SIMCITY* 3000, CETTE APPROCHE N'EST PAS LA PLUS EFFICACE.

ASTUCE

L'ARRÊTÉ CONCERNANT LA NAVETTE À COMME EFFET D'AUGMENTER TOUTES LES DISTANCES DE TRANSPORT D'UN CRAN. AINSI, LE RÉSIDENTIEL DEVIENT 5, LE COMMERCIAL DEVIENT 4 ET L'INDUSTRIEL DEVIENT 6. L'ARRÊTÉ CONCERNANT LA NAVETTE EST DISPONIBLE EN PERMANENCE. CEPENDANT, POUR QU'IL PRENNE EFFET, IL FAUT QUE VOTRE VILLE DISPOSE DÉJÀ D'UN SERVICE DE TRAIN, DE BUS OU DE MÉTRO.

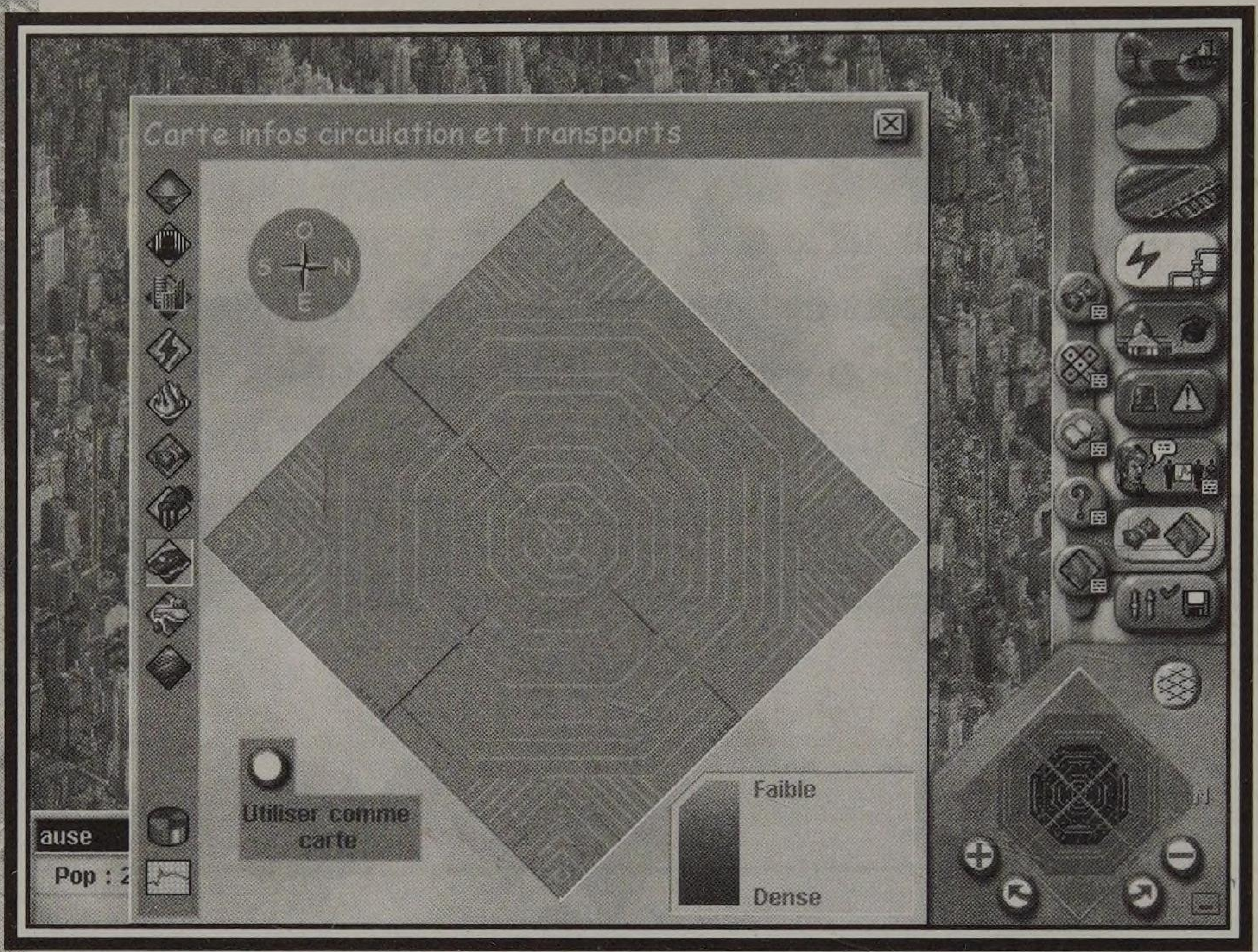


FIG. 6-14. AU MOMENT OÙ VOUS CRÉEZ VOTRE RÉSEAU DE TRANSPORT, PENSEZ AUX DISTANCES MAXIMALES QUE LES SIMS SUPPORTERONT.

Comment construire des réseaux de transport efficaces

Au moment de concevoir votre ville, il faut tenir compte de deux facteurs principaux : la séparation des constructions polluantes des zones résidentielles et commerciales, et la distance que supporteront les Sims pour atteindre le réseau de transport. Pour cela, vous pouvez, si vous le souhaitez, calculer le plan symétrique le plus parfait possible afin d'essayer de faire entrer un maximum de personnes dans votre ville.

Mais il existe également d'autres moyens de s'y prendre. Une méthode consiste à créer des réseaux plus grands que ce que vous auriez imaginé au départ. Par exemple, supposons que, suite à l'introduction de l'arrêté concernant la navette, vos Sims Résidentiels soient prêts à parcourir 5 carrés pour atteindre le réseau. Dans ce cas de figure, il semblerait qu'une route autour d'une zone de 10 × 10 carrés soit un réseau bien approprié. Ou alors deux routes parallèles séparées par 10 carrés, avec une route transversale tous les 20 carrés environ.

Il s'avère qu'il existe de bonnes raisons pour construire un réseau légèrement plus grand. D'abord, les bâtiments ne doivent avoir qu'un coin à l'intérieur du périmètre de transport, ce qui signifie qu'un immeuble imposant peut être situé en partie en dehors de ce périmètre. Qui plus est, si le développement n'avance pas, vous pouvez placer des plans d'eau, des jardins publics et des commissariats afin de faire monter la valeur foncière. Les jardins publics et les commissariats ont un effet positif de voisinage. Les premiers réduisent la pollution en ajoutant un zéro à la valeur moyenne de la pollution locale (une conséquence importante). L'eau a le même effet, tout en produisant un effet positif qui s'étend sur plusieurs carrés. Les commissariats font baisser le taux de criminalité ; si celui-ci descend en dessous de la moyenne locale (ce qui devrait en être la conséquence), vous pouvez vous attendre à une hausse de valeur foncière. Sachez également qu'un commissariat n'a pas besoin d'être construit près du réseau de transport ; il peut donc être placé au milieu d'un secteur donné.

En résumé : non seulement il y a plusieurs grilles possibles lorsqu'on conçoit une ville, mais parfois, la méthode la plus flagrante n'est pas la meilleure.

Construction et reconstruction

Une fois par mois, la simulation vérifie si un bâtiment est à même d'être revalorisé, déclassé ou s'il doit carrément être vidé.

La construction

Un bâtiment en cours de construction est placé dans un « état de construction ». La durée de la construction est proportionnelle à la taille de l'immeuble ; par exemple, il faut à peu près 1 mois pour ériger un bâtiment 1 × 1 et environ 3 mois pour une construction 3 × 3.

Les gains de valeur

Lorsque la simulation décide qu'un bâtiment peut être revalorisé, il y a à peu près 30 % de chances pour que cela ait lieu. Les deux facteurs principaux qui déterminent une condition de revalorisation sont une demande accrue ou une valeur foncière plus importante. La simulation utilise les règles courantes pour décider de travaux éventuels de modernisation. Ensuite, elle met tous les carrés concernés – y compris les carrés de remplissage, si cela s'avère nécessaire – dans un état de construction. Une fois la période appropriée écoulée, le nouveau bâtiment sera affiché.

Le cas particulier des Monuments historiques

Vous pouvez placer des bâtiments RCI dans la catégorie Monuments historiques, ou les en ôter. Un bâtiment « historique » n'est en rien concerné par les revalorisations. Il peut être abandonné, détruit au cours d'une catastrophe ou jonché de déchets, mais il ne sera jamais revalorisé, tant qu'il porte l'étiquette Monument historique.

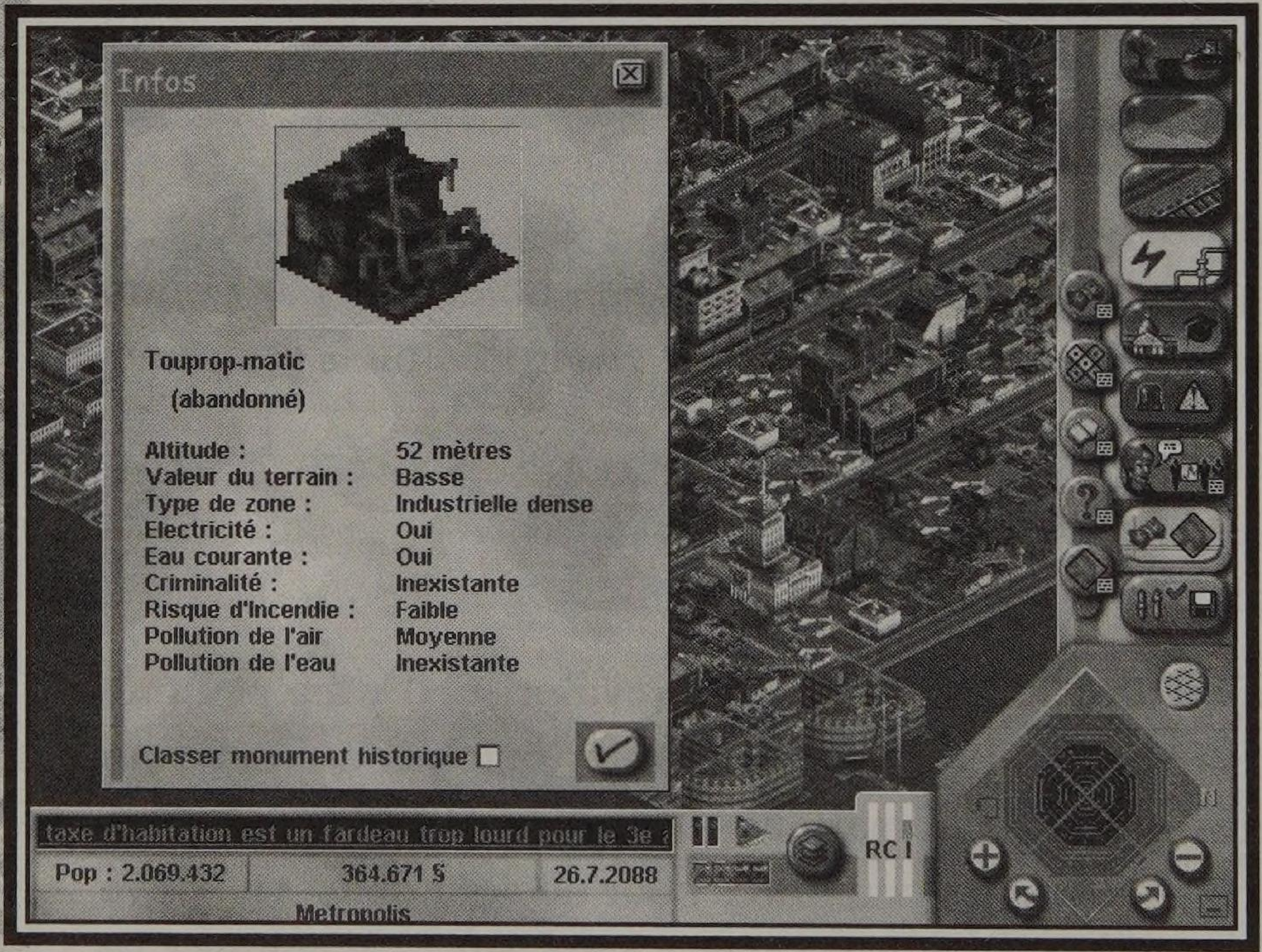
Un bâtiment historique qui est détruit par une catastrophe perd son statut.

Parallèlement, vous n'avez pas le droit de démolir un bâtiment historique sans avoir préalablement annulé la notation « historique » dans la fenêtre d'informations.

Les déclassements

Un bâtiment peut être déclassé dès que la simulation détermine que la valeur foncière d'une zone donnée s'est suffisamment dégradée. Lorsqu'une telle condition se produit, le risque d'un déclassement augmente d'environ 20 % par mois. Lors du déclassement, le bâtiment prendra une allure plus délabrée, pour refléter sa perte de valeur.

L'abandon



Touprop-matic
(abandonné)

Altitude : 52 mètres
Valeur du terrain : Basse
Type de zone : Industrielle dense
Electricité : Oui
Eau courante : Oui
Criminalité : Inexistante
Risque d'incendie : Faible
Pollution de l'air Moyenne
Pollution de l'eau Inexistante

Classer monument historique ☐

taxe d'habitation est un fardeau trop lourd pour le 3e

Pop : 2.069.432 364.671 $ 26.7.2088

Metropolis

FIG. 6-15.

Il est probable qu'un bâtiment existant soit abandonné si les conditions suivantes existent :

- Il y a une demande négative pour le type de zone à partir d'un calcul aléatoire basé sur la valeur de demande actuelle.
- Le bâtiment n'est plus alimenté en électricité (35 % de chances d'abandon).
- Le bâtiment n'est plus alimenté en eau et l'exploitation du terrain se trouve au-dessus de la valeur ou de la densité minimales pour les zones non alimentées en eau (35 % de chances d'abandon).
- Le bâtiment ne se trouve plus dans le périmètre autour du réseau de transport.

- Il est impossible de se déplacer entre le bâtiment et un autre secteur.
- Le bâtiment se trouve dans une zone contaminée par la radiation.
- La valeur foncière du bâtiment a subi une réduction considérable du fait, par exemple, de l'introduction d'un élément à effet fortement négatif dans une zone de moyenne ou de haute valeur.

Une fois qu'un bâtiment a été abandonné, il peut être redéveloppé si :

- Les conditions qui ont provoqué l'abandon sont résorbées et la meilleure utilisation du terrain pour ledit bâtiment est restaurée. Dans ce cas, le bâtiment retrouve son statut antérieur.
- Si le développement est possible, le bâtiment se mettra dans un état de construction, et *Simcity 3000* determinera la meilleure utilisation du terrain pour celui-ci.

Le risque d'abandon (exprimé en pourcentage) dû à une pénurie de services varie par type de secteur :

- Industriel : 30 %
- Commercial : 35 %
- Résidentiel : 15 %

Particularités concernant le développement industriel

Le développement des secteurs industriels est différent de ce qu'il était sous *SimCity 2000* et *SimCity Classic*. L'une des différences concerne l'intégration du développement agricole, d'une densité très basse. Avec un maximum d'agriculture, vous pouvez obtenir beaucoup de développement industriel avec peu d'infrastructure, quoique la valeur esthétique et la sérénité – comparée à la fièvre urbaine – constituent l'avantage primordial de cette forme d'exploitation.

Qui plus est, l'industrie non agricole est classée comme « sale » ou « propre », la dernière étant la plus récompensée. L'un des principaux défis de *SimCity 3000* consiste à construire une ville qui deviendrait de plus en plus propre sur le plan industriel, réduisant ainsi la pollution et faisant monter les valeurs foncières globales.

Les types d'industries

L'agriculture se développe dans des zones industrielles à basse densité, loin des grands axes et des zones de pollution. Dans le cadre de la simulation, cette forme d'industrie s'affiche sous forme de granges, de cultures et de pâturages. Ne produisant pas beaucoup de demande résidentielle, le terrain agricole sera revalorisé si les conditions environnantes changent. Les chances de développement de l'agriculture sont d'environ 90 % s'il existe de grandes superficies de terrain définies comme industrielles et de densité basse, si la pollution de l'air et de l'eau ainsi que les valeurs foncières sont modérées, et si moins de trois côtés du secteur contiennent des routes. (Si vous faites passer l'arrêté concernant le marché fermier, la chance que l'agriculture se développe – à condition que d'autres critères soient satisfaits – est de 100 %). La taille d'une exploitation agricole étant de 8 × 8 à 8 × 12 carrés, toute route qui traverserait un bloc de terrain potentiellement agricole aurait pour effet d'empêcher le développement de la ferme. La règle est difficile à interpréter mais en deux mots, il faut avoir un bloc 8 × 8 de terre industrielle de basse densité avec au moins un côté non bordé par une route. Si toutes ces conditions sont réunies, une ferme peut se développer.

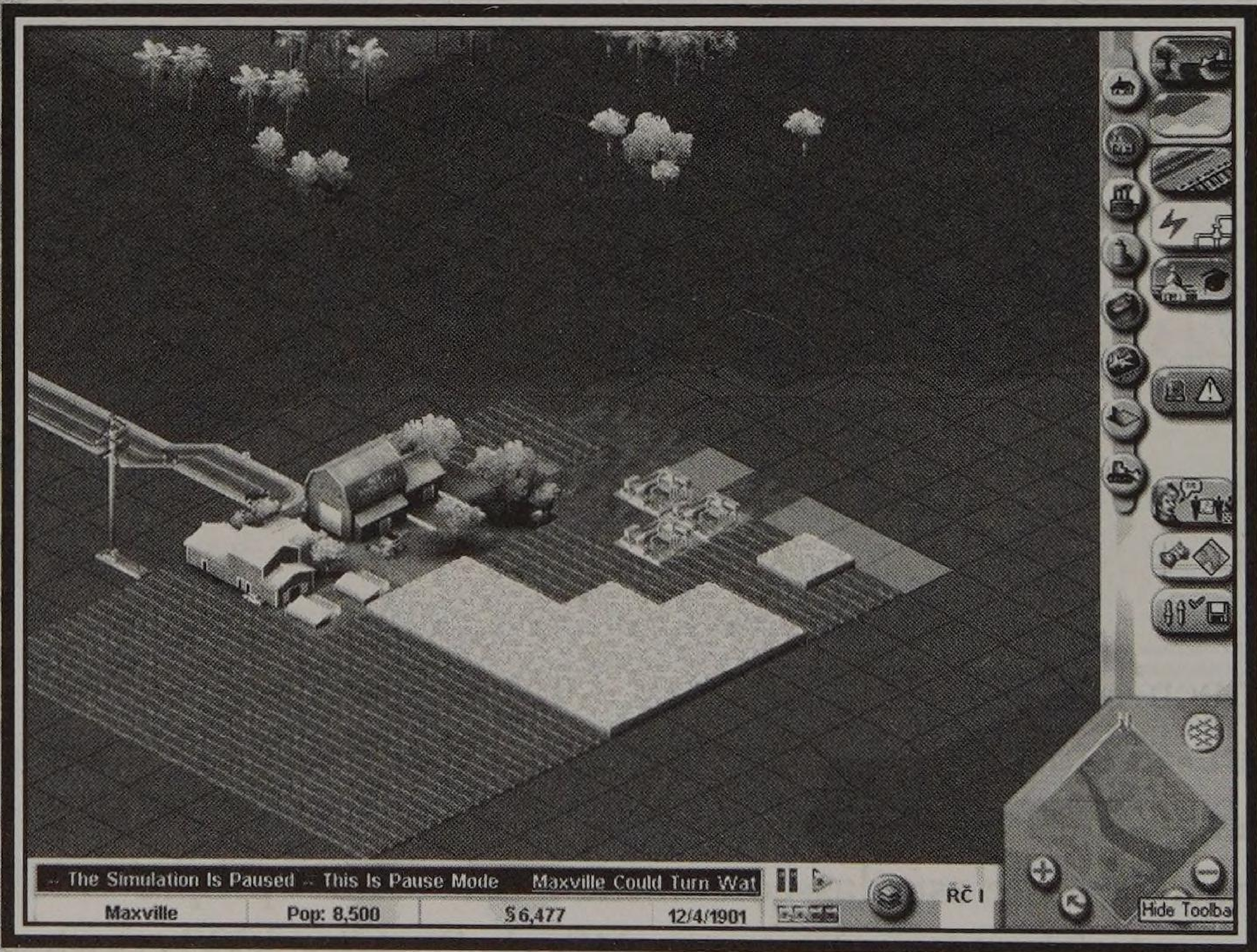
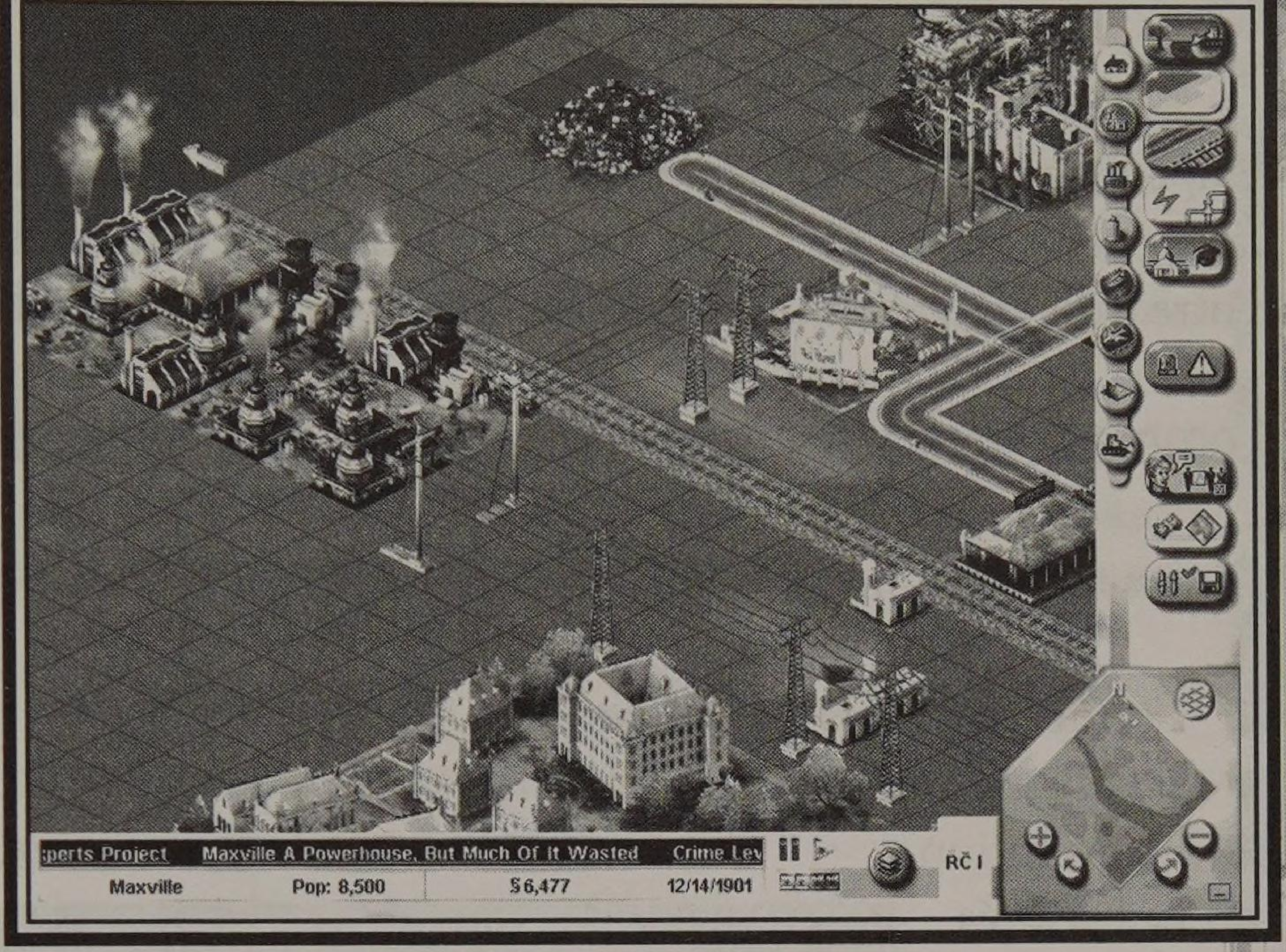


FIG. 6-16. UNE TERRE AGRICOLE PEUT SE DÉVELOPPER SI TOUTES LES CONDITIONS SONT SATISFAITES.

L'industrie sale engendre des niveaux élevés de pollution et peu de technologie ; elle est illustrée par des bâtiments insalubres, des cheminées qui crachent de la fumée et du bruit. L'industrie sale est la forme la plus courante au début du XXème siècle ; elle continuera de se développer si les niveaux d'éducation sont trop bas pour promouvoir le développement d'une industrie propre. Parmi les industries sales figurent les mines, les usines, les fermes à propane, les incinérateurs, les champs de boue…

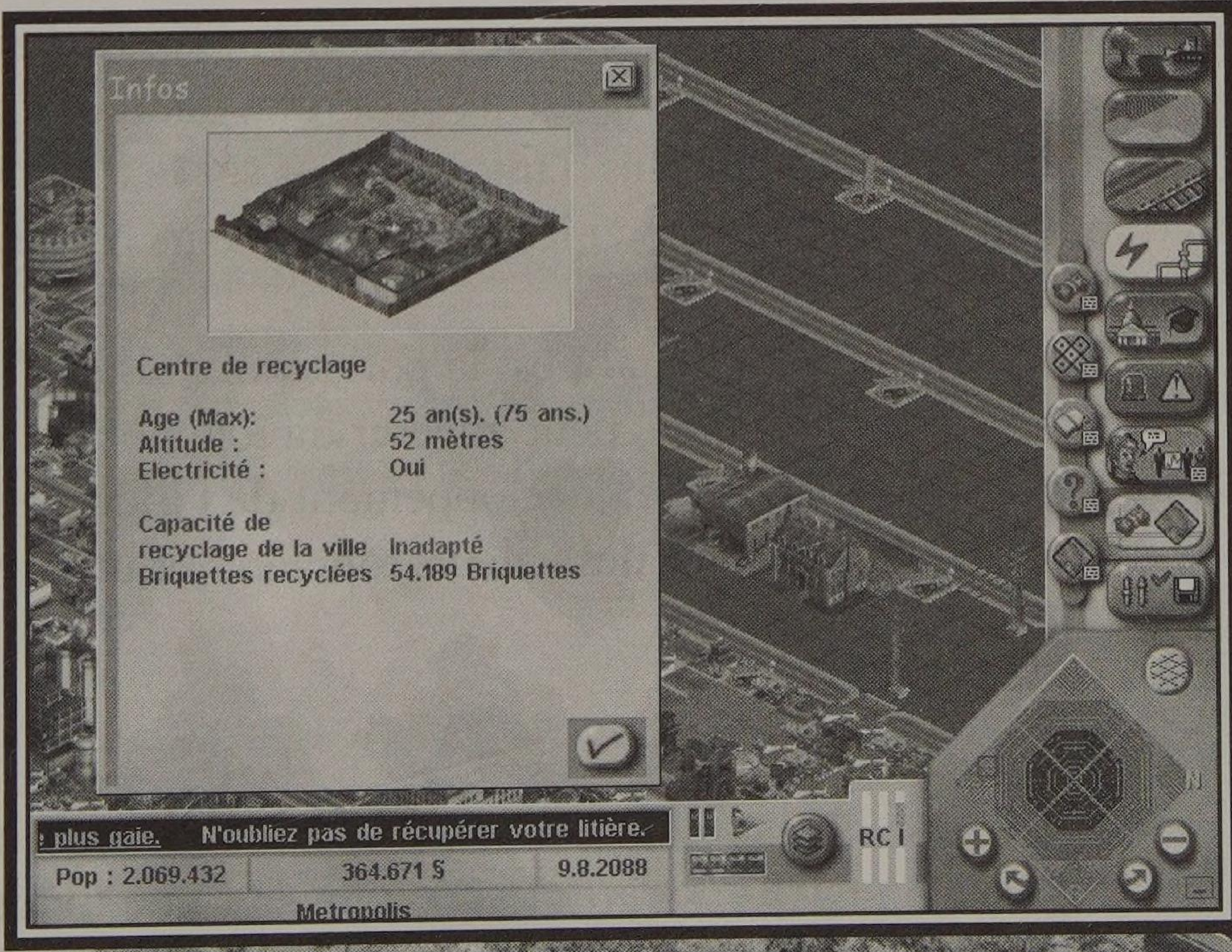


;perts Project   Maxville A Powerhouse, But Much Of It Wasted   Crime Lev

Maxville   Pop: 8,500 $6,477   12/14/1901

FIG. 6-17. CETTE INDUSTRIE CRACHE TOUTES SORTES DE POLLUTIONS, CERTES, MAIS EST MALGRÉ TOUT UNE AIDE À L'ÉCONOMIE.

L'industrie propre engendre peu de pollution et un bon niveau de technologie. Elle s'affiche sous forme d'immeubles de bureaux et de bâtiments modernes et salubres. L'industrie propre devient plus courante pendant la seconde moitié du XXème siècle – à partir de 1950 environ – et tend à se développer davantage dans des villes dotées d'un bon niveau d'éducation et de valeurs foncières élevées. D'autres facteurs à prendre en compte incluent l'application de certains arrêtés destinés à encourager une industrie propre ou à décourager une industrie sale. Le pourcentage maximal d'industrie propre dans une ville quelconque s'élève à 100 %. Les entreprises de développement de logiciels, les laboratoires industriels, les entreprises de recherches, les entrepôts, etc, sont des exemples d'industries propres.



Centre de recyclage

Age (Max): 25 an(s). (75 ans.)
Altitude : 52 mètres
Electricité : Oui

Capacité de recyclage de la ville Inadapté
Briquettes recyclées 54.189 Briquettes

plus gaie.   N'oubliez pas de récupérer votre litière.

Pop : 2.069.432   364.671 $ 9.8.2088

Metropolis

FIG. 6-18. AU FIL DU TEMPS, LES VALEURS FONCIÈRES ET LE NIVEAU D'ÉDUCATION MONTENT, ET L'INDUSTRIE DEVIENT PLUS PROPRE. CECI A POUR CONSÉQUENCE MOINS DE POLLUTION, UNE MEILLEURE SANTÉ POUR VOS SIMS, DES VALEURS FONCIÈRES PLUS ÉLEVÉES ET PLUS DE REVENUS SOUS FORME DE TAXES.

Il peut arriver que vos décisions et que certaines conditions survenant dans le jeu empêchent le développement d'une quelconque industrie. Par exemple, vous avez pu faire passer des arrêtés pour interdire l'industrie sale mais le niveau d'éducation de votre ville peut être trop bas pour supporter davantage d'industrie propre.

Comment sont affectés les rapports des deux types d'industries

Divers facteurs affectent les rapports entre l'industrie sale et l'industrie propre :

- L'année en cours de simulation
- Le niveau d'éducation global
- La pollution
- Les arrêtés

Dans une année donnée, la simulation présume qu'un certain rapport propre/sale est possible en ce qui concerne l'industrie. Au début du XXème siècle, ce rapport penche largement en faveur de l'industrie sale. Avec le temps, le pourcentage potentiel d'industrie propre augmente. Atteindre le rapport maximal entre l'industrie propre et l'industrie sale dépend du niveau d'éducation globale de la ville qui, à son tour, est largement déterminé par l'intégration d'écoles, d'universités, de bibliothèques… De plus, certains arrêtés aident à maintenir le niveau d'éducation global de vos Sims. Un stratagème efficace consiste à démarrer tôt le développement éducatif car les Sims ont tendance à hériter, initialement du niveau d'éducation de leurs parents – ou plutôt du niveau d'éducation moyen de la ville. En vous occupant tôt d'écoles et en prenant des mesures destinées à augmenter le niveau d'éducation, vous ferez en sorte que votre ville adopte des industries propres à hauteur du pourcentage maximal autorisé par an. Pour obtenir plus d'informations sur le fonctionnement du niveau d'éducation, voir la section « Voici les Sims, voici leurs besoins », au chapitre 12 : La Démographie.

L'autre facteur déterminant est la pollution. Puisqu'elle réduit les valeurs foncières et l'espérance de vie, ce qui peut affecter directement le niveau d'éducation, la pollution peut même entraver le développement de l'industrie propre. Ce dernier type d'industrie va de pair avec des valeurs foncières et un niveau d'éducation élevés.

Les arrêtés

Plusieurs arrêtés affectent directement la demande industrielle. Ils sont répertoriés au tableau 6-6. La plupart des arrêtés encouragent une industrie propre. Au final, votre ville réussira mieux si elle arrive à encourager le développement d'une industrie propre afin d'éliminer la pollution, celle-ci étant responsable d'une baisse de valeurs foncières et du départ des citoyens.

Certains arrêtés, tel l'arrêté pour la promotion du tourisme, encouragent directement l'industrie propre. D'autres ont un effet similaire, comme des incitations fiscales ou des lois destinées à décourager l'industrie sale. Des arrêtés comme celui concernant les salons professionnels, ou celui qui permet au public d'accéder à des informations, fait monter le niveau d'éducation, facteur primordial encourageant le développement de l'industrie propre.

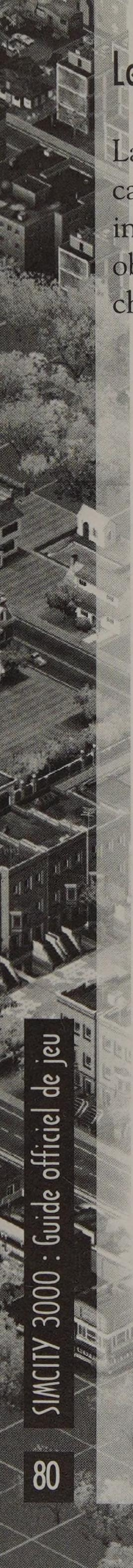
TABLEAU 6-6 : DES ARRÊTÉS QUI AFFECTENT LE DÉVELOPPEMENT DE L'INDUSTRIE PROPRE, POUR REMPLACER L'INDUSTRIE SALE.

Arrêté	Date de disponibilité	Coût
Conservation	1915	0,00033/Sim
Frais d'impact de la pollution industrielle	1900 + titres industriels développés > 500	0,000023/Sim
Association pour l'industrie propre	1930	0,0002/Sim
Prpopreté de l'air	1950	0,0002/Sim
Incitation fiscale pour l'industrie électronique	1950	0,0003/Sim
Incitation fiscale pour l'industrie aérospatiale	1960 + Aéroport	0,0003/Sim
Salon professionnel	1970	0,0003/Sim
Incitation fiscale biotechnique	1980	0,0002/Sim
Sponsorisation câble accès public	1980	0,0003/Sim

Des arrêtés destinés à décourager l'industrie sale – comme l'arrêté pour la propreté de l'air – peuvent réduire la demande industrielle globale s'ils poussent le rapport industrie propre/industrie sale au-delà de la quantité maximale actuellement disponible. Le rapport maximal entre l'industrie propre et l'industrie sale est déterminé par le niveau d'éducation et l'année considérée. La simulation envisage que l'industrie propre deviendra plus courante avec le temps et qu'elle sera encouragée par des niveaux d'éducation plus élevés.

Le coût des arrêtés

La plupart des arrêtés mentionnés dans le tableau 6-6 retirent de l'argent de vos caisses ; le seul qui génère des revenus est celui concernant la taxe sur la pollution industrielle. Le montant qu'il génère dépend du genre d'arrêté dont il s'agit. Pour obtenir une explication plus complète vis-à-vis de tous les arrêtés, consultez le chapitre 15.



Chapitre 7

L'électricité

Sans électricité, une ville est morte et les zones ne grandiront pas. Les bâtiments existants seront abandonnés. L'électricité est la ressource la plus importante de votre ville car sans elle, rien ne se développe. Vous pourriez planter quantité d'arbres, certes, mais ce jeu ne s'appelle pas *SimForêt*, et ce serait bien inutile !

L'une des premières missions consiste à fournir à votre ville une centrale en choisissant le menu Ajouter services publics, puis en sélectionnant le bouton Centrales électriques. En fonction de l'époque et d'autres conditions, vous pourrez choisir parmi huit types de facilités différents ou bien négocier un contrat avec un voisin afin d'acheter son électricité.

Il peut être utile de comprendre comment fonctionne l'électricité dans *SimCity 3000*. Dans ce chapitre, vous découvrirez des informations sur :

- Les sources d'électricité
- La distribution de l'électricité
- La consommation électrique
- Les arrêtés qui influencent la consommation électrique
- L'achat et la vente d'électricité.

Les sources d'électricité

En général, choisir les sources d'électricité pour votre ville consiste à tenir compte des coûts et des avantages car chaque type de centrale a ses avantages et ses inconvénients. Les facteurs à considérer sont :

- La capacité mensuelle (production)
- Le coût
- La pollution
- Les effets de la valeur foncière (effets négatifs/positifs).

Les effets de la pollution provenant de chaque bâtiment d'une centrale rayonnent sur une distance donnée autour des installations, pour s'anéantir à l'extrémité du rayon. Cependant, étant donné la façon dont le logiciel évalue ces effets, ceux-ci peuvent être cumulatifs dans une zone donnée. Cela signifie que si vous placez votre centrale à charbon près d'industries sales, l'effet local sur les valeurs foncières sera d'autant plus important. La pollution globale de la ville ne bougera pas, mais sur le plan local, les valeurs foncières chuteront. Par conséquent, de nombreux maires préfèrent conserver les bâtiments « à forte pollution locale » et à effet de voisinage négatif bien séparés des autres zones ; ils choisissent également de construire des zones industrielles plus petites, s'il s'agit d'industries sales.

ASTUCE

Comme dans *SimCity 2000*, vous pouvez éviter beaucoup des effets négatifs de la pollution provenant de vos centrales et de votre industrie sale en plaçant celles-ci près du bord de la carte. Ainsi, jusqu'à la moitié de leur pollution passe simplement chez autrui...

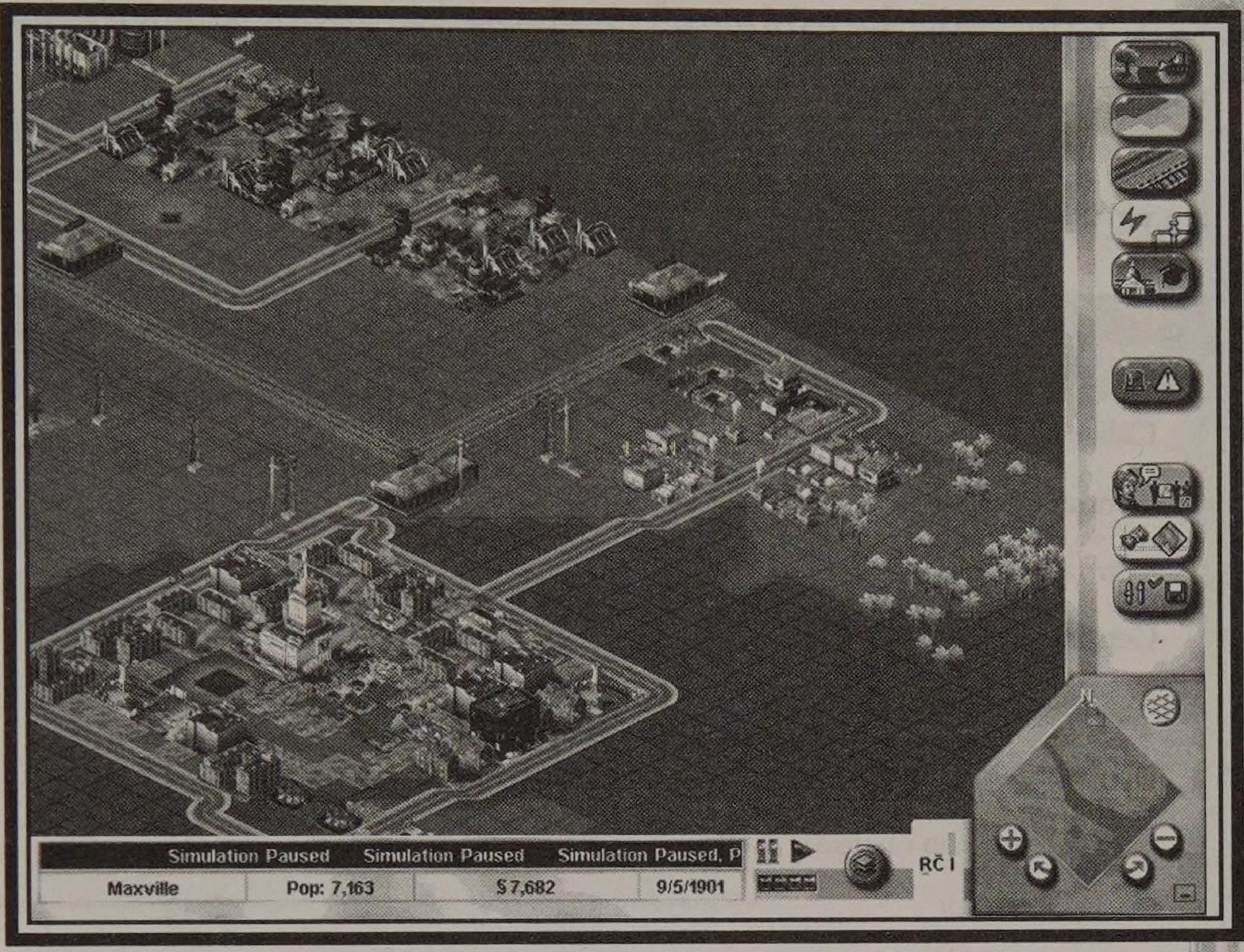


FIG. 7-1. EN PLAÇANT VOS BÂTIMENTS LES PLUS POLLUANTS EN BORDURE DE LA CARTE, VOUS POUVEZ ÉVITER BIEN DES EFFETS NÉGATIFS.

Le tableau 7-1 ci-dessous donne des informations sur chacune des centrales disponibles dans *SimCity 3000* ainsi que sur les câbles électriques.

Les centrales

TABLEAU 7-1. LES CAPACITÉS DES CENTRALES.

Centrale	Coût	MW/h*/mois	Coût/MW	Année de disponibilité	Effets
Charbon	5 000	6 000	0,83	1900	Pollution, effet nég.
Pétrole	8 500	7 000	1,21	1900	Pollution, effet de voisinage nég.
Gaz	4 500	3 000	1,5	1955	Effet de voisinage nég.
Nucléaire	20 000	16 000	1,25	1960	Effet de voisinage nég., risque de fonte
Éolienne	250	200	1,25	1980	Production variable, mieux sur sommet d'une colline, effets de voisinage nég. mineurs
Solaire	15 000	5 000	3	1985	Effets de voisinage nég.
Micro-ondes	30 000	14 000	2,14	2020	Effets de voisinage nég.
Fusion nucléaire	30 000	50 000	0,6	2050	Effets de voisinage nég.
Recyclage déchets	25 000	70	357,14	2000	Pollution, effets nég., diminution des déchets
Câble électrique	15 par carré	—	—	1900	—
Liaison voisinage	2 000	variable	variable	1900	—

*MW/h = mégawatts/heure.

Ci-dessous, le tableau 7-2 classe les effets négatifs des divers sous-systèmes électriques par rapport aux valeurs foncières.

TABLEAU 7-2. LES EFFETS NÉGATIFS DES CENTRALES ÉLECTRIQUES.

Sous-système	Résidentiel	Commercial	Industriel	Autres
Câblage électrique	- 15	- 15	N/A	N/A
Centrale à charbon	- 90	- 70	- 15	- 15
Centrale à pétrole	- 70	- 55	- 15	- 15
Centrale à gaz	- 60	- 40	- 9	- 14
Centrale à micro-ondes	- 50	- 18	- 7	- 12
Centrale nucléaire	- 110	- 80	- 30	- 12
Centrale à fusion nucléaire	- 50	- 18	- 7	- 12
Centrale solaire	- 35	- 14	- 4	- 9
Éolienne	- 15	- 14	- 4	- 9
Centre de recyclage des déchets	- 35	- 15	- 8	- 12

Les effets de la pollution (air, eau, déchets)

Comme nous l'avons précisé plus haut, la pollution émise par chaque bâtiment se mesure en termes d'un effet maximal, qui est visible sur les carrés autour du bâtiment en question et qui se dissipe sur un rayon donné. Toutefois, comme ces effets sont cumulatifs en fonction de la proximité d'autres bâtiments polluants, l'effet réel sur la valeur foncière d'un carré donné peut être bien supérieur à celui exprimé par les chiffres. Même un bâtiment relativement peu polluant placé près d'autres bâtiments polluants peut avoir un effet important sur les terrains environnants. Ce principe de « rayon de pollution », pour ainsi dire, s'applique aussi bien à l'air qu'à l'eau. Les déchets, cependant, sont exprimés simplement en termes de quantité, celle qui est produite chaque mois et qui doit être traitée de façon appropriée (remblais, incinérateurs, contrat municipal…).

TABLEAU 7-3. ÉMISSION DE POLLUTION PAR LES CENTRALES ÉLECTRIQUES.

Sous-système	Air	Eau	Déchets
Câblages électriques	0	0	0
Centrale à charbon	5 000	3 000	50
Centrale à pétrole	3 000	1 750	50
Centrale à gaz	2 000	1 250	50
Centrale à micro-ondes	50	100	50
Centrale nucléaire	25	50	50
Centrale à fusion nucléaire	25	25	50
Centrale solaire	0	0	0
Éolienne	0	0	0
Centre de recyclage des déchets	2 500	1 500	0

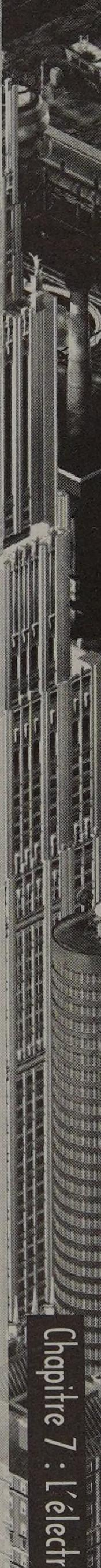
La capacité des centrales électriques

Chaque source électrique génère une quantité donnée d'électricité par mois, à l'exception des éoliennes, dont la production dépend des conditions et de la situation. Chaque bâtiment consomme de l'électricité, y compris les constructions spécifiques telles que les ports maritimes et les aéroports. L'électricité totale dont a besoin la ville correspond au cumul de la consommation de tout bâtiment et des secteurs ; cette quantité se mesure chaque mois.

La quantité d'électricité générée par une source se mesure en mégawatts par heure (MW/h) par mois. Comme le montre le tableau 7-1, une centrale à charbon produit 200 MW/h par mois alors qu'une centrale à gaz ne fournit que 50 MW/h pour la même période. Chaque centrale génère le maximum de sa capacité. Si le réseau électrique compte plus d'une centrale, chacune de ces installations fournira un pourcentage de la quantité totale électrique requise. S'il n'y a par exemple qu'une seule centrale avec une capacité de 200 MW/h et que la ville n'a besoin que de 100 MW/h par mois, la centrale tournera à 50 % de sa capacité. Le fait d'ajouter une deuxième centrale d'une capacité égale aurait comme effet de faire fonctionner les deux centrales à 25 % de leur capacité chacune.

Les conditions de surcharge

Si les besoins en électricité de la ville dépassent la capacité de production des centrales, celles-ci vont peut-être commencer à tourner à plus de 100 % de leur capacité (jusqu'à



110 % maximum), afin de satisfaire à la demande. Cependant, dès qu'une centrale atteint une telle cadence, elle risque d'exploser ! Vous recevrez des messages répétés vous signalant les dangers concernant votre centrale. Vous pouvez faire tourner une centrale au-dessus de sa capacité pendant un an et demi. À partir de ce moment-là, la probabilité d'une explosion ne cesse d'augmenter. La durée maximale de surcharge est deux ans et demi.

Une centrale qui explose ne ressemble plus qu'à un tas de gravats. Toutefois, elle n'affectera pas les bâtiments avoisinants (en démarrant un incendie, par exemple). Il est évident, par contre, que les bâtiments qui étaient alimentés par la centrale perdront leur source d'électricité. Les centrales nucléaires sont les seules qui fonctionnent différemment en cas d'explosion : elles vomissent de la pollution radioactive dans un rayon de 20 carrés. Ceci a comme effet de faire fuir les Sims de la zone, jusqu'à ce que la pollution se soit dissipée naturellement (c'est-à-dire jamais, même si les promoteurs de *SimCity* prétendent qu'il faut des « milliers d'années » pour que cela se produise…).

La durée de vie d'une centrale

Les centrales ont une durée de vie fixe. De plus, elles deviennent moins efficaces avec le temps : pendant la deuxième moitié de leur vie, leur capacité s'amoindrit petit à petit. Si elles ne sont pas remplacées, elles se transformeront ultérieurement en gravats. Le tableau 7-4 illustre la durée de vie de chaque type de centrale ainsi que l'âge auquel elles commencent à être moins efficaces. La colonne Âge de déclin donne le moment auquel elles commencent à perdre leur efficacité. Sachez que ces chiffres sont des moyennes et que les valeurs peuvent varier légèrement en fonction de la centrale.

TABLEAU 7-4. LA DURÉE DE VIE ET LES ÂGES DE DÉCLIN DES CENTRALES ÉLECTRIQUES.

Centrale	Durée de vie	Âge de déclin
Charbon	70	56
Pétrole	70	56
Gaz	80	64
Micro-Ondes	80	64
Nucléaire	60	48
Fusion	60	48
Solaire	100	80
Éolienne	120	96
Recyclage de déchets	70	56

Les avantages et les inconvénients des diverses centrales

Le charbon contre le pétrole

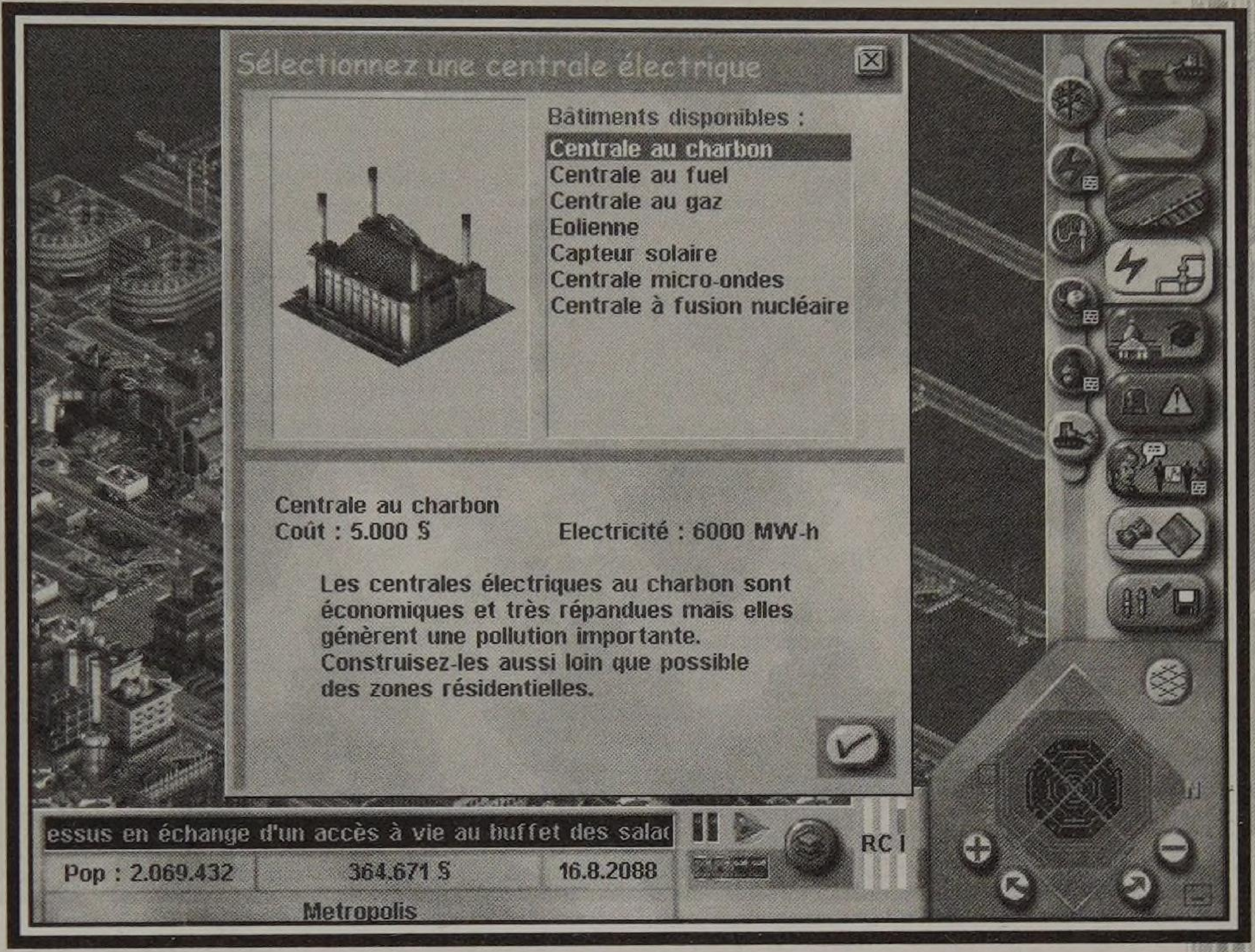


FIG. 7-2. À UNE CENTRALE À CHARBON.

Sélectionnez une centrale électrique

Bâtiments disponibles :
- Centrale au charbon
- Centrale au fuel
- Centrale au gaz
- Eolienne
- Capteur solaire
- Centrale micro-ondes
- Centrale à fusion nucléaire

Centrale au charbon
Coût : 5.000 § Electricité : 6000 MW-h

Les centrales électriques au charbon sont économiques et très répandues mais elles génèrent une pollution importante. Construisez-les aussi loin que possible des zones résidentielles.

essus en échange d'un accès à vie au buffet des salac

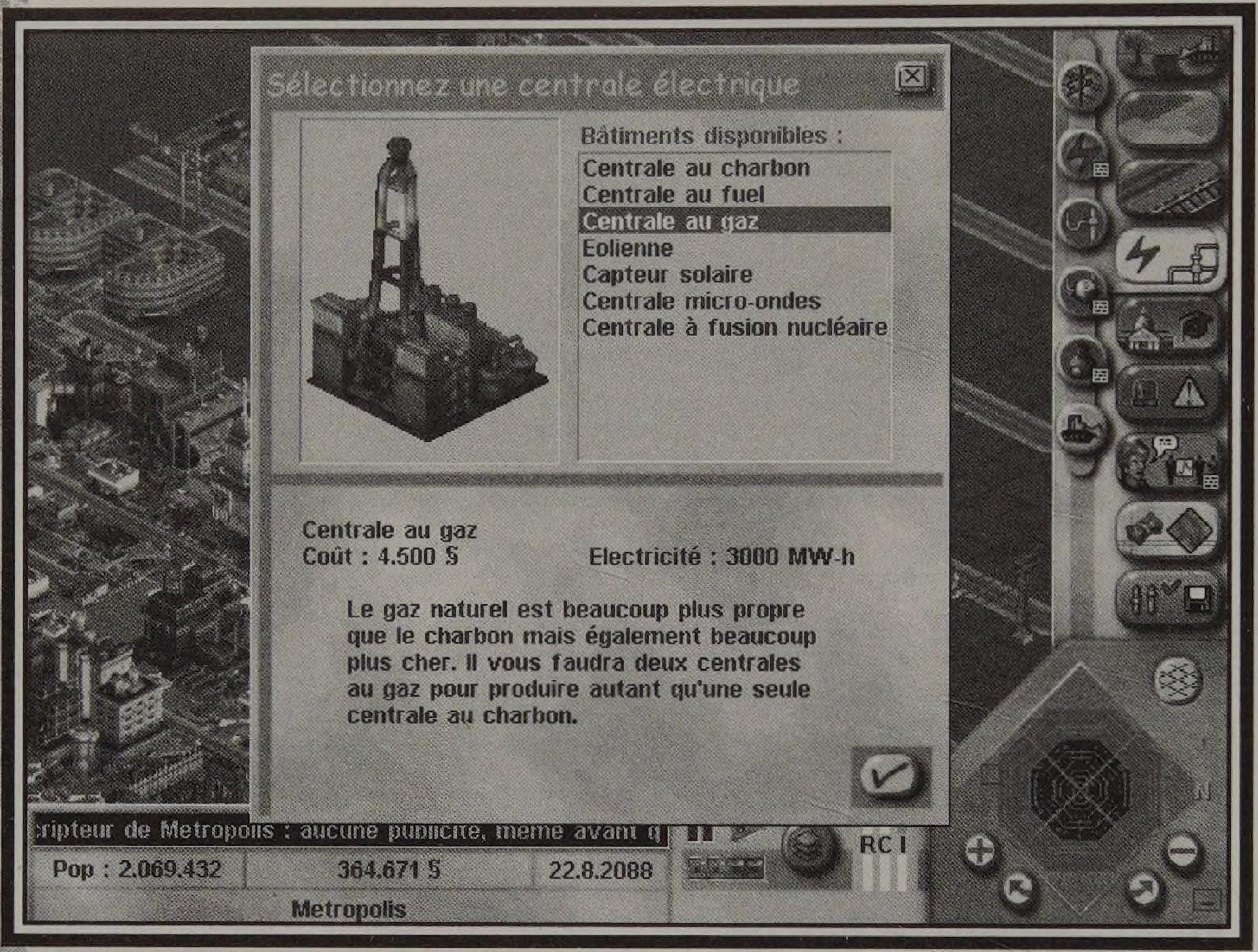
Pop : 2.069.432 364.671 § 16.8.2088

Metropolis

En 1900, vous ne pouvez choisir qu'entre deux types de centrales : à charbon ou à pétrole. La première est très sale et génère moins d'électricité que la seconde mais elle coûte beaucoup moins cher. Si on examine le coût par MW/h, il s'avère que la centrale à charbon produit 6 000 MW/h pour 5 000 Simflouzes, c'est-à-dire 0,83 Simflouz par MW/h. La centrale à pétrole, quant à elle, génère 7 000 MW/h pour un coût de 8 500 Simflouzes – 1,2 Simflouz par mégawatt.

Autrement dit, la centrale à pétrole coûte un tiers plus cher. Si votre budget est restreint, vous aurez probablement intérêt à opter pour la centrale à charbon. Cependant, sur le plan de la pollution, il faut savoir que si la centrale à charbon pollue un peu moins l'air, elle contamine davantage l'eau. De ce fait, comme sa capacité de production est légèrement supérieure et son effet polluant moindre, de nombreux joueurs préfèrent démarrer avec une centrale à pétrole.

Le gaz


Sélectionnez une centrale électrique
Bâtiments disponibles :
Centrale au charbon
Centrale au fuel
Centrale au gaz
Eolienne
Capteur solaire
Centrale micro-ondes
Centrale à fusion nucléaire
RC I
Metropolis

Centrale au gaz
Coût : 4.500 §
Electricité : 3000 MW-h

Le gaz naturel est beaucoup plus propre que le charbon mais également beaucoup plus cher. Il vous faudra deux centrales au gaz pour produire autant qu'une seule centrale au charbon.

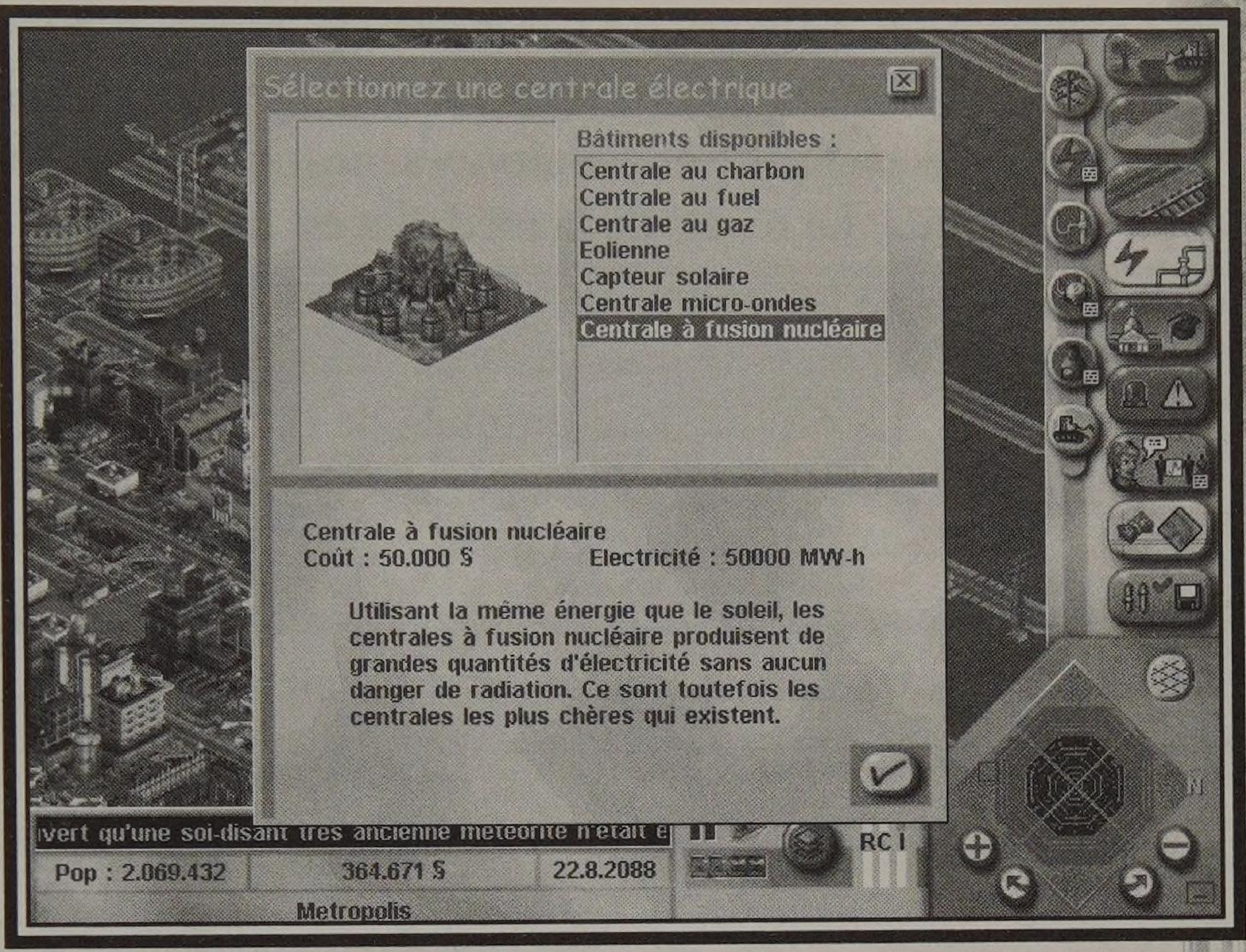
ripteur de Metropolis : aucune publicité, même avant q

Pop : 2.069.432
364.671 §
22.8.2088

FIG. 7-3. UNE CENTRALE À GAZ.

Très inefficaces d'un point de vue financier, les centrales à gaz coûtent 1,5 Simflouz par capacité en MW/h. Cependant, grâce à leur propreté relative, elles ne polluent ni l'air ni l'eau. Puisque les centrales à gaz produisent très peu d'électricité par unité, et que les centrales nucléaires seront disponibles quelques années après seulement (avec une très grande capacité et une formule fort économique), il vaut peut-être mieux attendre l'apparition de ce type de centrale. Il faudrait construire cinq centrales à gaz pour égaliser la production d'une seule centrale nucléaire et le coût de construction de toutes les centrales à gaz serait de 4 500 Simflouzes contre 20 000 pour une seule centrale nucléaire. Un point en faveur des centrales à gaz : elles ont une durée de vie supérieure à celle des centrales nucléaires.

Le nucléaire


Sélectionnez une centrale électrique
Bâtiments disponibles :
Centrale au charbon
Centrale au fuel
Centrale au gaz
Eolienne
Capteur solaire
Centrale micro-ondes
Centrale à fusion nucléaire
RC I

Centrale à fusion nucléaire
Coût : 50.000 $ Electricité : 50000 MW-h

Utilisant la même énergie que le soleil, les centrales à fusion nucléaire produisent de grandes quantités d'électricité sans aucun danger de radiation. Ce sont toutefois les centrales les plus chères qui existent.

ivert qu'une soi-disant tres ancienne meteorite n'etait e

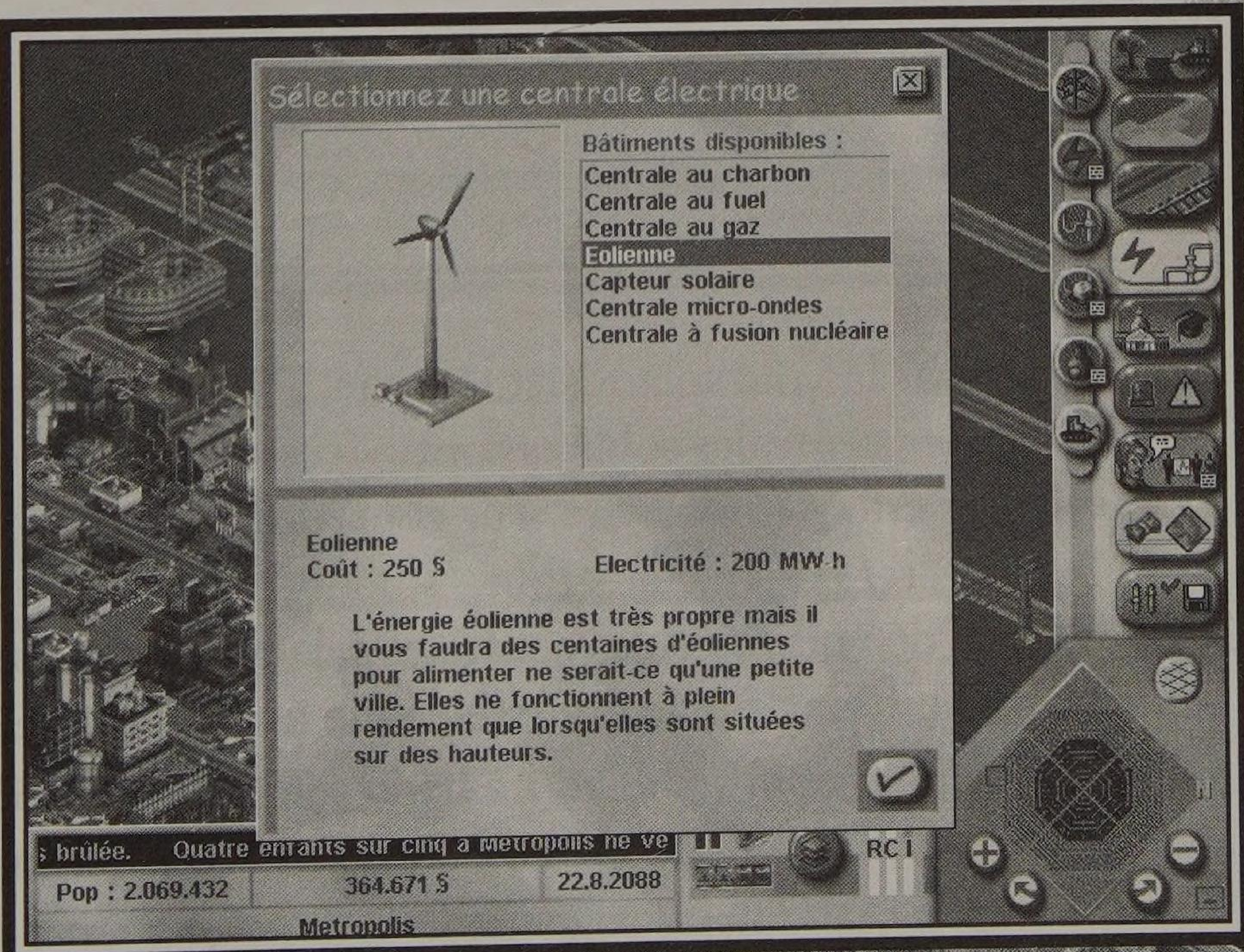
Pop : 2.069.432 364.671 $ 22.8.2088

Metropolis

FIG. 7-4. UNE CENTRALE NUCLÉAIRE.

En dépit du risque d'une fonte et donc de l'irradiation sur un rayon de 20 carrés, les centrales nucléaires constituent peut-être la meilleure solution. Elles génèrent de très grandes quantités d'électricité à un prix relativement bas et elles ne polluent pas – à condition qu'elles n'explosent pas ! Toutefois, l'efficacité n'est pas le seul facteur. Certains maires préfèrent construire plusieurs centrales solaires jusqu'à ce que les centrales à micro-ondes ou à fusion fassent leur apparition, afin d'éviter le désastre potentiel que représente le modèle nucléaire.

Les éoliennes


Sélectionnez une centrale électrique
Bâtiments disponibles :
Centrale au charbon
Centrale au fuel
Centrale au gaz
Eolienne
Capteur solaire
Centrale micro-ondes
Centrale à fusion nucléaire
RC I

Eolienne
Coût : 250 $ Electricité : 200 MW-h

L'énergie éolienne est très propre mais il vous faudra des centaines d'éoliennes pour alimenter ne serait-ce qu'une petite ville. Elles ne fonctionnent à plein rendement que lorsqu'elles sont situées sur des hauteurs.

brûlée. Quatre enfants sur cinq a Metropolis ne ve

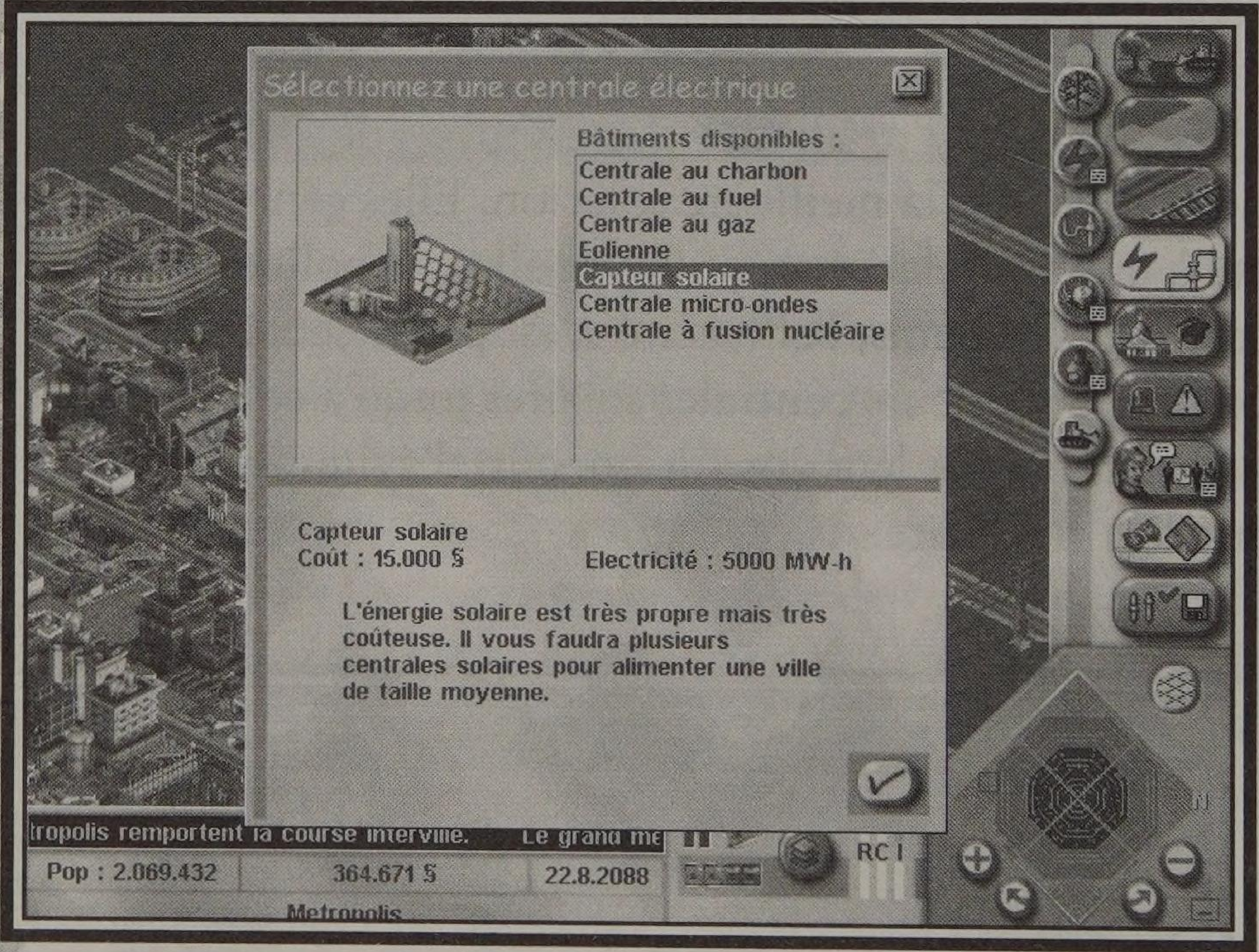
Pop : 2.069.432 364.671 $ 22.8.2088

Metropolis

FIG. 7-5. UNE ÉOLIENNE.

Si la fabrication d'électricité par le vent n'est pas particulièrement fiable ni durable, c'est une solution relativement peu coûteuse et non polluante. Sans parler du fait que les éoliennes sont très esthétiques, ce qui réduit l'effet de voisinage négatif de ce type de centrale. Le revers de la médaille est qu'il faut en placer beaucoup pour générer une quantité intéressante d'électricité. Certains maires modifient leur terrain ou utilisent l'outil Élever le relief afin de créer des zones plates en hauteur et d'y placer des éoliennes. La production optimale de cette forme de centrale est de 200 MW/h par mois. Les éoliennes sont assez efficace sur le plan financier, mais elles gaspillent du terrain. Si vous disposez de vastes étendues de désert autour de votre ville, cela vaut peut-être la peine, mais installer des éoliennes dans les plaines n'est sûrement pas la meilleure solution (malgré son attrait esthétique !).

Le solaire


Sélectionnez une centrale électrique
Bâtiments disponibles :
Centrale au charbon
Centrale au fuel
Centrale au gaz
Eolienne
Capteur solaire
Centrale micro-ondes
Centrale à fusion nucléaire
tropolis remportent la course interville.
Le grand me
Pop : 2.069.432
364.671 §
22.8.2088
RC I
Metronpolis

Capteur solaire
Coût : 15.000 §
Electricité : 5000 MW-h

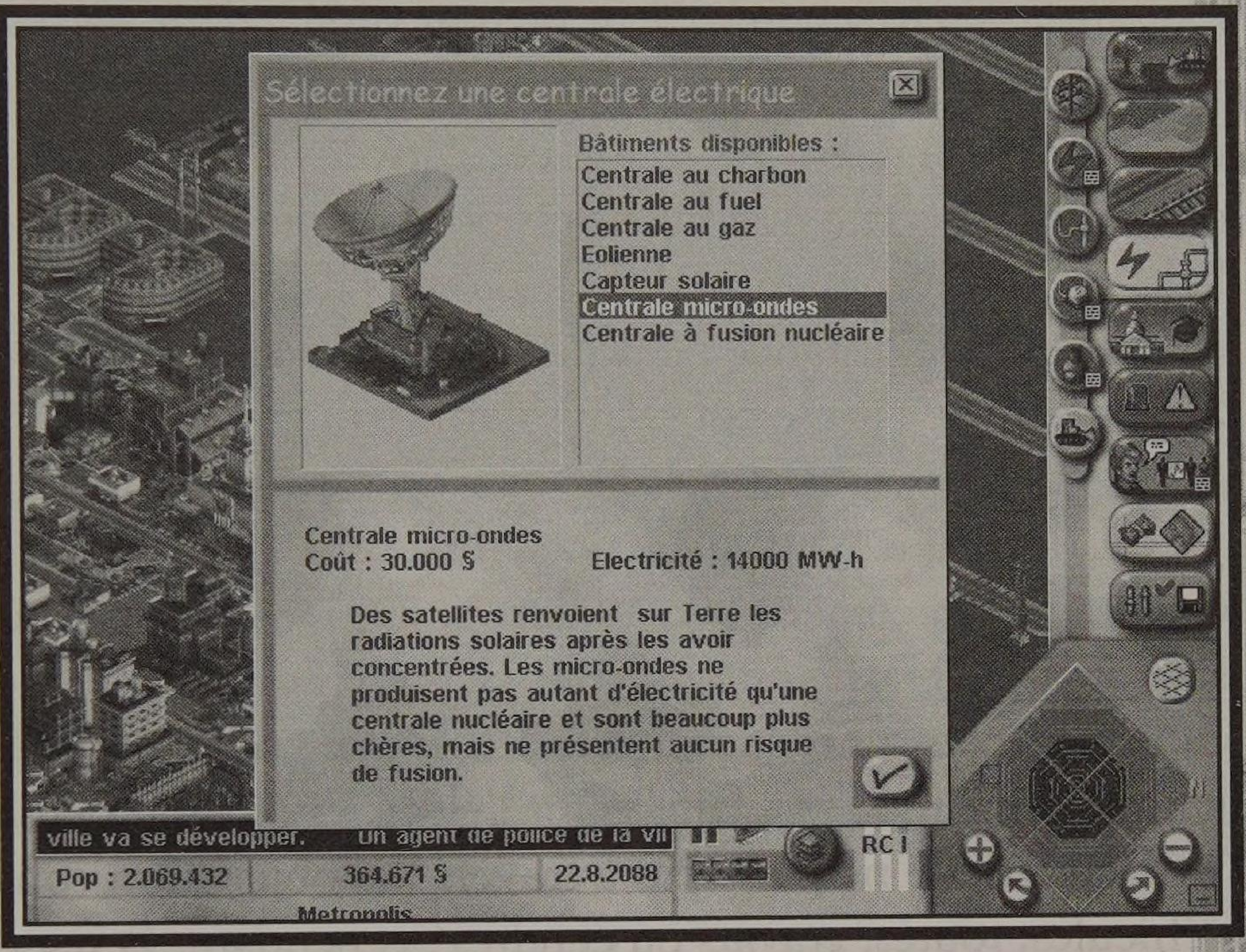
L'énergie solaire est très propre mais très coûteuse. Il vous faudra plusieurs centrales solaires pour alimenter une ville de taille moyenne.

FIG. 7-6. UNE CENTRALE SOLAIRE

L'électricité par la voie solaire est une méthode propre et relativement efficace. Toutefois, plusieurs centrales solaires sont nécessaires pour arriver à la même capacité qu'une seule centrale nucléaire. Par conséquent, il faut beaucoup plus d'espace, mais cela peut s'avérer possible à certains stades du développement d'une ville. Outre l'effet négatif de voisinage, les centrales solaires ne présentent pas de véritables inconvénients et il est vrai que leur durée de vie importante représente un avantage majeur.

Sachez également qu'il ne s'agit pas d'une solution financière très efficace dans la mesure où ce type d'installation coûte 26 Simflouzes par mégawatt par mois. En résumé : si vous n'avez pas beaucoup de place, la centrale solaire n'est pas une option viable.

Micro-ondes contre fusion


Sélectionnez une centrale électrique

Bâtiments disponibles :

Centrale au charbon
Centrale au fuel
Centrale au gaz
Eolienne
Capteur solaire
Centrale micro-ondes
Centrale à fusion nucléaire

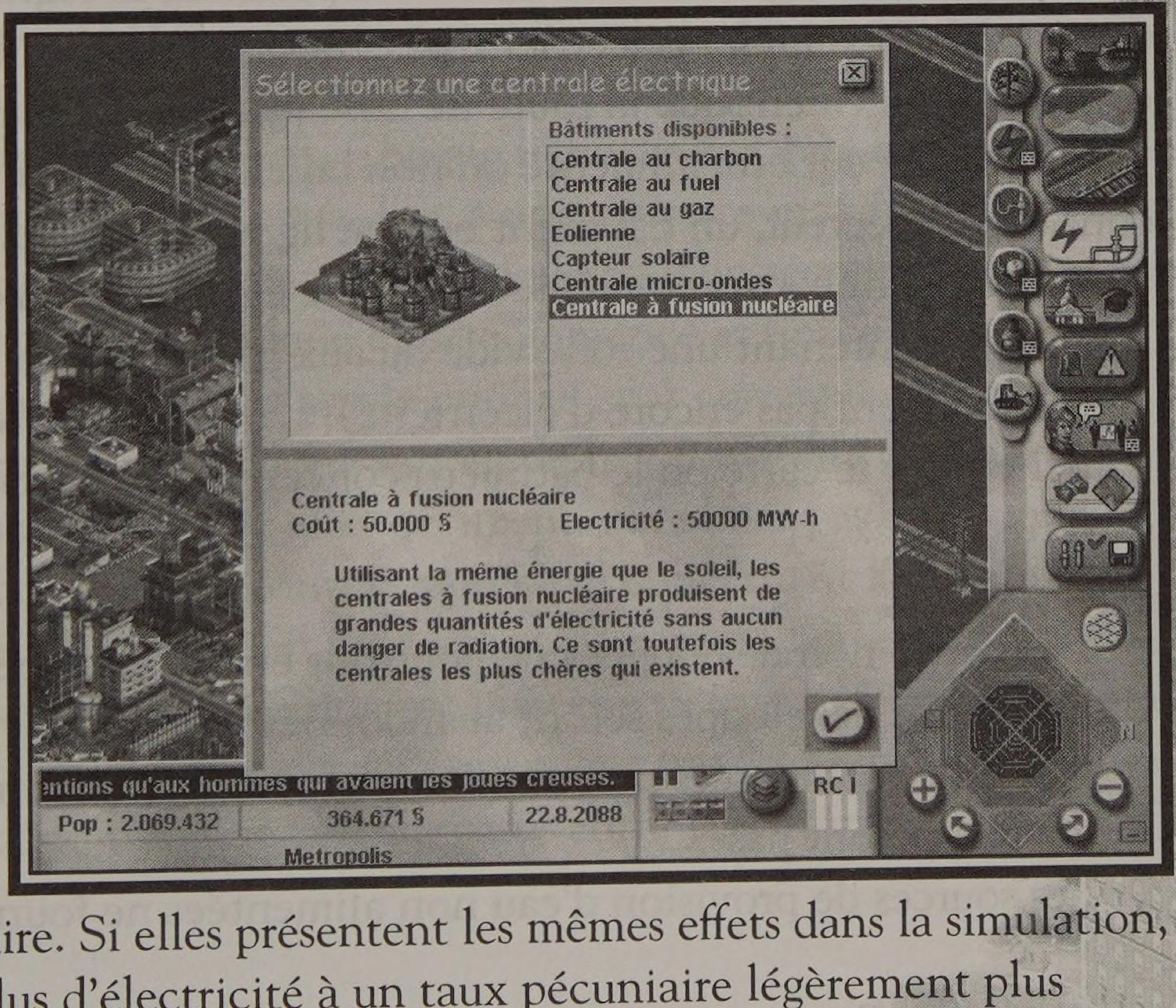
Centrale micro-ondes
Coût : 30.000 $ Electricité : 14000 MW-h

Des satellites renvoient sur Terre les radiations solaires après les avoir concentrées. Les micro-ondes ne produisent pas autant d'électricité qu'une centrale nucléaire et sont beaucoup plus chères, mais ne présentent aucun risque de fusion.

ville va se développer. Un agent de police de la vil

Pop : 2.069.432 364.671 $ 22.8.2088

Metropolis


Sélectionnez une centrale électrique

Bâtiments disponibles :

Centrale au charbon
Centrale au fuel
Centrale au gaz
Eolienne
Capteur solaire
Centrale micro-ondes
Centrale à fusion nucléaire

Centrale à fusion nucléaire
Coût : 50.000 $ Electricité : 50000 MW-h

Utilisant la même énergie que le soleil, les centrales à fusion nucléaire produisent de grandes quantités d'électricité sans aucun danger de radiation. Ce sont toutefois les centrales les plus chères qui existent.

entions qu'aux hommes qui avaient les joues creuses.

Pop : 2.069.432 364.671 $ 22.8.2088

Metropolis

FIG. 7-7. DES CENTRALES À MICRO-ONDES ET À FUSION.

Comme les centrales nucléaires, les générateurs à micro-ondes sont considérés comme étant non polluants. Cependant, ils souffrent de l'effet négatif de voisinage. Ils sont coûteux et beaucoup moins efficaces financièrement que les installations nucléaires. Sachez, par contre, qu'ils ne risquent pas de subir une fonte et que leur durée de vie est en moyenne 20 ans plus longue que celles des centrales nucléaires. 2050 voit l'apparition des centrales à fusion nucléaire. Si elles présentent les mêmes effets dans la simulation, elles produisent beaucoup plus d'électricité à un taux pécuniaire légèrement plus favorable. Les centrales à fusion sont les plus chères à installer mais elles génèrent la plus grande quantité d'électricité par mètre carré. C'est la meilleure solution pour vous si, en 2050, votre ville a pris des proportions géantes.

La distribution de l'électricité

À partir d'une centrale électrique, l'électricité est distribuée par le biais de lignes, de secteurs et de bâtiments. Tout secteur situé à deux carrés maximum d'une source électrique ou d'un autre secteur ou bâtiment alimenté sera lui aussi alimenté en électricité, même s'il n'a pas encore été développé. Ceci signifie qu'il serait possible de construire toute une ville sans poser la moindre ligne électrique. Effectivement, l'électricité passera entre deux secteurs s'ils sont tous les deux alimentés et s'ils se trouvent à une distance ne dépassant pas les quatre carrés. Toutefois, pour faire passer l'électricité de l'autre côté d'un plan d'eau qui fasse plus de quatre carrés, il faut poser des lignes électriques.

Si, théoriquement, il est possible de construire une ville sans lignes électriques, ce n'est pas forcément la meilleure solution, surtout lorsque, au début du jeu, vous souhaitez attirer des citoyens vers votre ville. Un stratagème courant et efficace consiste à construire la centrale électrique polluante au bord du plan, loin de votre ville toute neuve, et à faire venir l'électricité par le biais de lignes électriques.

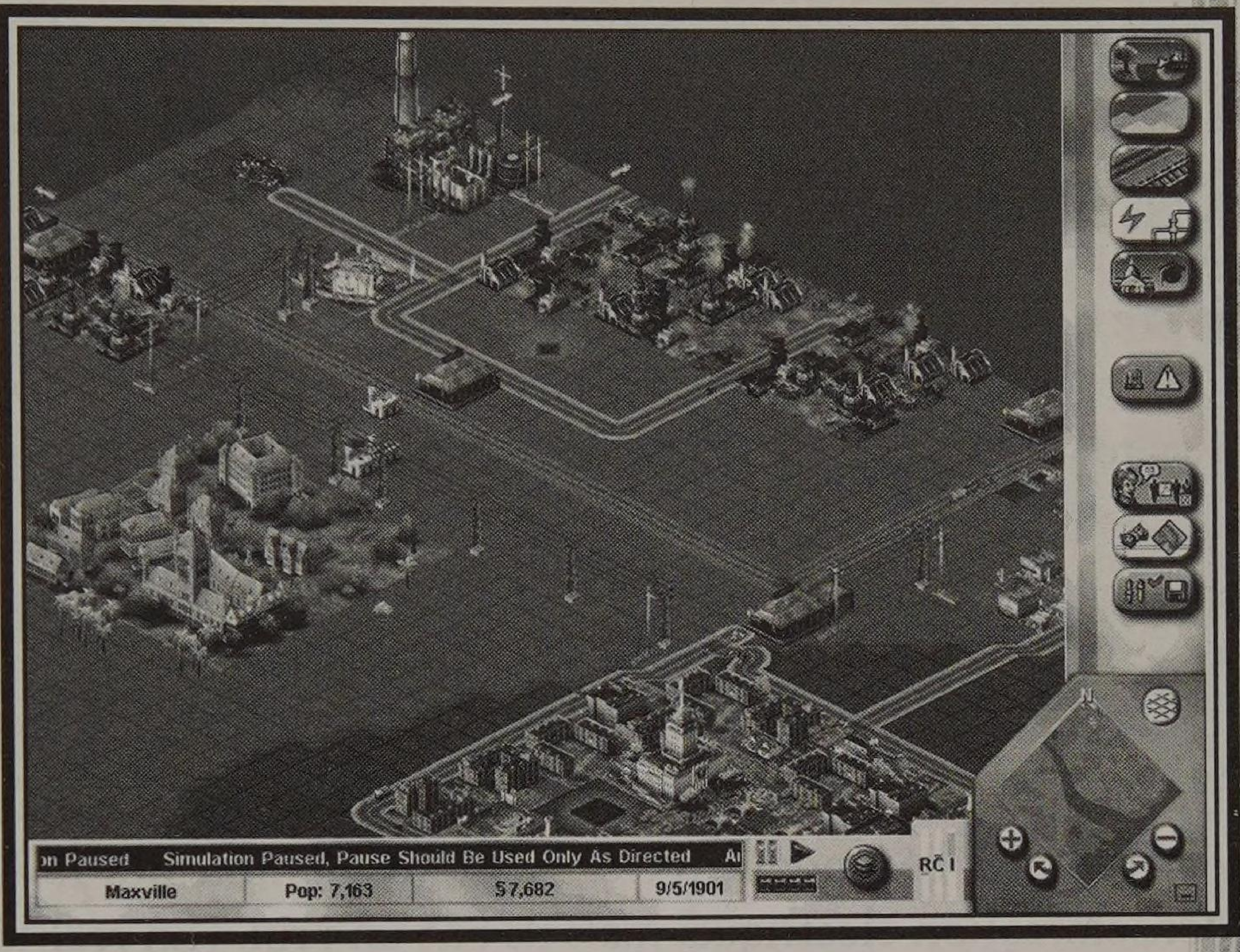
L'électricité ne passe pas à travers des objets non constructibles tels arbres, Sims, véhicules, routes, gravats ou cendres ; cependant, la règle des quatre carrés s'applique toujours. Par exemple, l'électricité passera entre deux zones séparées par une route, à condition seulement que la route ne fasse pas plus de quatre carrés de large.

Un carré peut être alimenté ou non en électricité. Si un carré non alimenté contient un secteur, un bâtiment ou une ligne électrique, il sera considéré comme étant « en panne » – cette règle s'applique également aux bâtiments abandonnés, aux carrés contenant une zone vide ou aux bâtiments en voie de construction (qui ne consomment pas encore d'électricité). Une indication graphique de la « panne » s'affichera sur le carré ou le bâtiment concerné. Les effets d'une panne sont les suivants :

- Des carrés non développés ne pourront être développés
- Des carrés développés seront abandonnés
- Des zones composées non alimentées (aéroport, port maritime, remblai …) ne se développeront pas
- Les sources de provision d'eau non alimentées ne fourniront pas d'eau.

La pose de lignes électriques

FIG. 7-8. VOUS N'AUREZ PEUT-ÊTRE PAS SOUVENT BESOIN DE POSER DES LIGNES ÉLECTRIQUES MAIS ELLES PEUVENT S'AVÉRER UTILES.



on Paused Simulation Paused, Pause Should Be Used Only As Directed Ai

Maxville Pop: 7,163 $7,682 9/5/1901

NOTE

DANS *SIMCITY* 3000, LES LIGNES ÉLECTRIQUES FONCTIONNENT DIFFÉREMMENT PAR RAPPORT AUX VERSIONS PRÉCÉDENTES. PAR EXEMPLE, SI VOUS PLACEZ DES LIGNES DANS UNE ZONE, ELLES NE SERONT PAS REMPLACÉES PAR LES BÂTIMENTS. CEPENDANT, PUISQUE N'IMPORTE QUELLE ZONE SECTORISÉE QUI SE TROUVE À UNE DISTANCE MAXIMALE DE DEUX CARRÉS D'UN CARRÉ ALIMENTÉ EST ELLE-MÊME COMPLÈTEMENT ALIMENTÉE, IL NE DEVRAIT JAMAIS ÊTRE NÉCESSAIRE DE CONSTRUIRE DES LIGNES ÉLECTRIQUES À TRAVERS UNE ZONE. DANS *SIMCITY* 2000, IL ÉTAIT SOUVENT UTILE DE PLACER DES LIGNES DANS UNE ZONE AFIN D'ACCÉLÉRER LE DÉVELOPPEMENT. CECI N'EST PLUS NÉCESSAIRE. AU CONTRAIRE, IL FAUT ÉVITER DE PLACER DES LIGNES LÀ OÙ VOUS SOUHAITEZ CONSTRUIRE.

Même si la pose des lignes électriques n'est pas effectuée très souvent, il vaut tout de même mieux comprendre leur fonctionnement. Chaque ligne devrait provenir d'un carré alimenté – c'est-à-dire, à une distance maximale de deux carrés d'une source électrique ou d'un secteur ou bâtiment alimenté. Chaque ligne commence et finit par un terminus. Les lignes ont la priorité ; par conséquent, il faut les passer au bulldozer si vous désirez construire quelque chose sur le carré qu'elles occupent. N'oubliez pas que pour conclure un contrat municipal concernant l'alimentation en électricité, il faudra faire passer une ligne électrique vers la ville voisine en question.

Les lignes électriques peuvent traverser une route, à condition que celle-ci passe entre les pylônes.

La consommation électrique

Presque chaque objet que vous créez dans votre ville sera consommateur d'électricité. Cette consommation est mesurée sur une base mensuelle. La quantité d'électricité consommée par tel ou tel bâtiment peut être connue en interrogeant l'écran Infos lié au bâtiment en question. La consommation est cumulative. Il est clair que plus vous posez de bâtiments, plus votre ville consommera d'électricité. Vous pouvez connaître la capacité de la centrale à traiter la demande en interrogeant l'installation et en regardant quel pourcentage de sa capacité elle est en train d'utiliser.

Les arrêtés

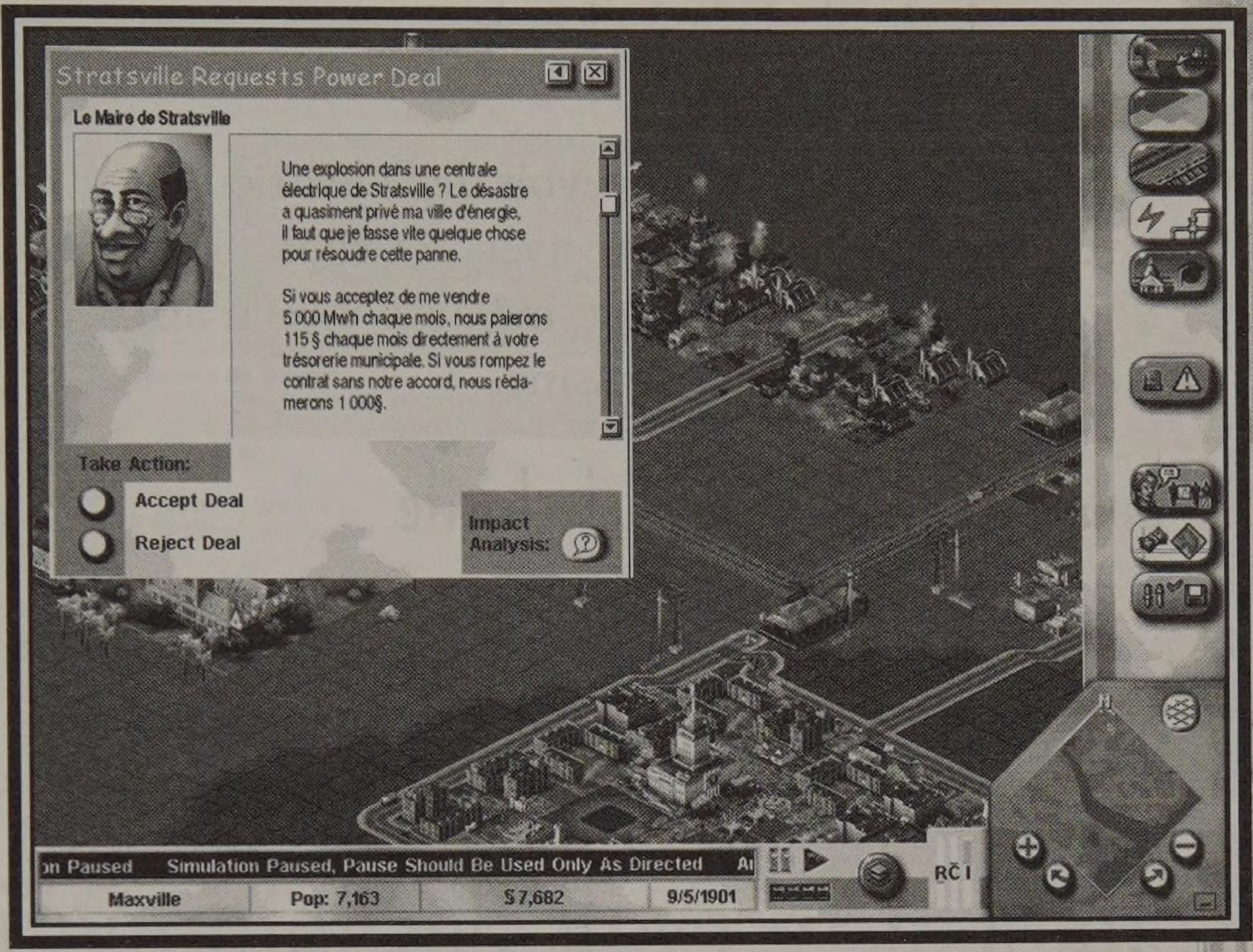
Il n'existe que deux arrêtés qui aient un effet sur l'exploitation et l'efficacité de l'électricité dans votre ville. Il s'agit de celui concernant l'éclairage des escaliers (disponible dès 1930) et l'économie d'électricité (disponible dès 1970). Ces arrêtés réduisent la consommation électrique, mais ils ont un prix. (En réalité, ils augmentent la capacité des centrales électriques, mais ce phénomène se produit dans les coulisses, dans la couche de simulation du programme du jeu.)

L'arrêté portant sur l'éclairage des escaliers vous coûtera §0,0001/bâtiment alors que celui concernant l'économie d'électricité coûte §0,0001/Sim plus 5 Simflouzes par centrale en cours d'exploitation.

Pour plus d'informations sur ces arrêtés, lisez le chapitre 15.

L'achat et la vente d'électricité

Vous pouvez acheter ou vendre des surplus d'électricité à vos voisins. Une fois que vous aurez installé une liaison électrique vers une ville voisine (coût = §2 000), vous ferez peut-être l'objet d'une proposition de contrat municipal, pour l'achat ou pour la vente d'électricité, de la part d'un pétitionnaire. Bien qu'il soit possible de créer des liaisons électriques avec chacun de vos voisins (à partir du moment où vous êtes reliés par la terre), vous ne pouvez bénéficier que d'un contrat d'achat et d'un contrat de vente à un moment donné, à condition que les deux marchés ne soient pas effectués avec le même voisin. Vous pouvez cependant faire construire de multiples liaisons électriques vers le même voisin afin de prévenir d'éventuelles catastrophes. Ces liaisons de dépannage ne coûtent rien.



Stratsville Requests Power Deal

Le Maire de Stratsville

Une explosion dans une centrale électrique de Stratsville ? Le désastre a quasiment privé ma ville d'énergie, il faut que je fasse vite quelque chose pour résoudre cette panne.

Si vous acceptez de me vendre 5 000 Mwh chaque mois, nous paierons 115 § chaque mois directement à votre trésorerie municipale. Si vous rompez le contrat sans notre accord, nous réclamerons 1 000§.

Take Action:

○ Accept Deal

○ Reject Deal

FIG. 7-9. UN CONTRAT MUNICIPAL PORTANT SUR L'ÉLECTRICITÉ PEUT S'AVÉRER BÉNÉFIQUE POUR LES DEUX PARTIES.

Pour plus de précisions sur la nature des contrats municipaux, voir le chapitre 16.

L'achat et la vente d'électricité : avantages et inconvénients

Pour évaluer un contrat municipal, il faut comparer les coûts et les avantages associés à chaque type de marché.

Ce que coûte la vente d'électricité

- Vous risquez d'avoir à confronter des demandes accrues ainsi que l'obligation éventuelle de construire davantage de centrales. Cela veut dire des dépenses et une perte d'espace.
- Vous risquez de vous retrouver en panne d'électricité et d'avoir à payer une amende si vous manquez à vos engagements contractuels.
- Vous devez accepter dans votre ville les effets négatifs de voisinage que comportent les centrales.
- Vous devez accepter chez vous la pollution provenant des centrales.

Ce que rapporte la vente d'électricité

- De l'argent.

Ce que coûte l'achat d'électricité

- Vous devez payer pour recevoir de l'électricité.
- Le coût mensuel augmente avec le temps.
- Vous devez payer un forfait, même si vous n'utilisez pas d'électricité en provenance d'une ville voisine.

Ce que rapporte l'achat d'électricité

- Vous échappez aux effets négatifs de voisinage concernant les centrales.
- Vous échappez à la pollution provenant des centrales.
- Vous économisez de l'argent et de l'espace en évitant de construire des centrales.

Comment recevoir des informations relatives à l'électricité

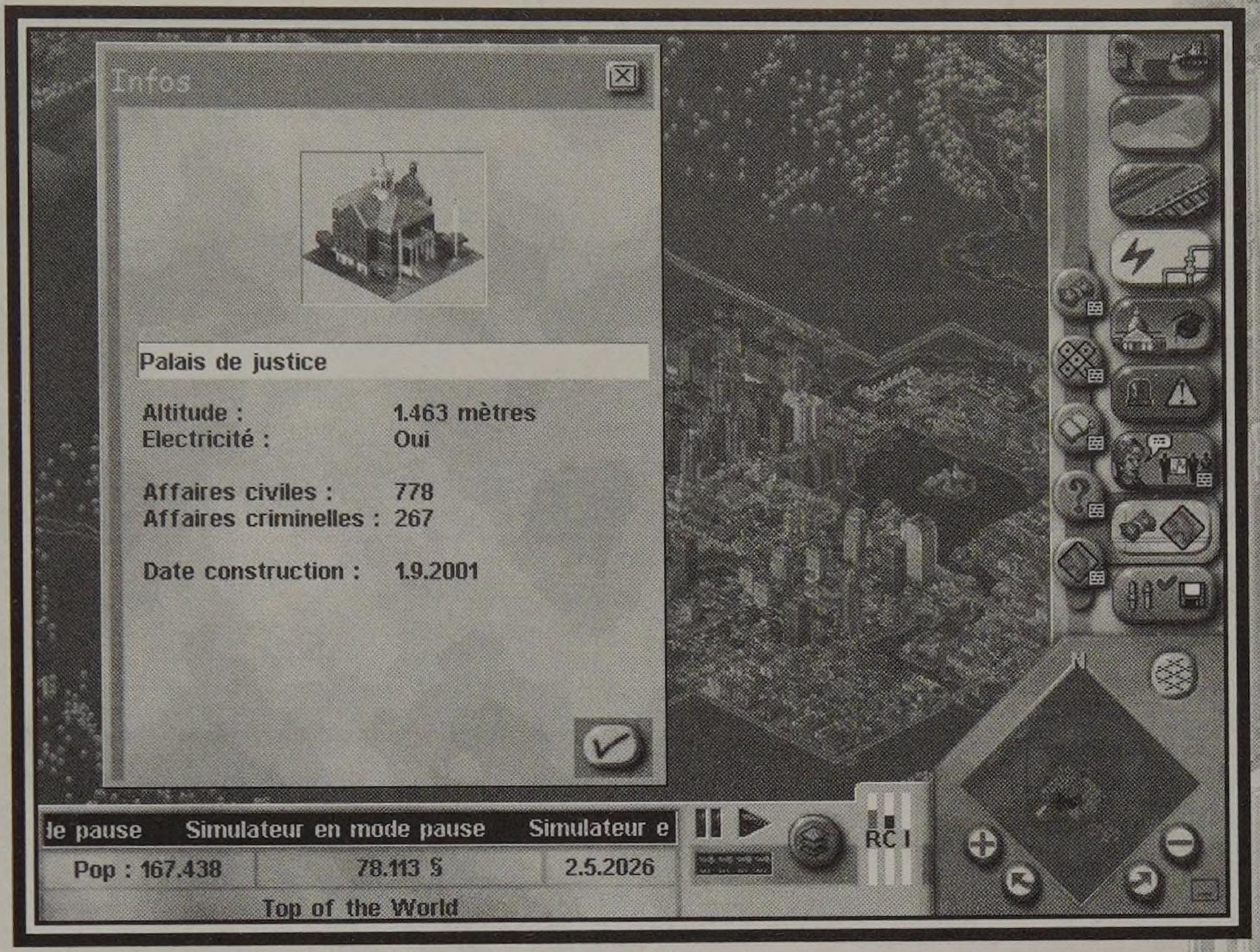
Il existe plusieurs outils pour vous tenir au courant de l'utilisation électrique au sein de votre ville. Il s'agit de l'outil Infos, le tableau Électricité, la fenêtre des Graphiques, la carte d'infos sur l'électricité ainsi que divers messages de la part des conseillers concernant les installations et de la part des pétitionnaires.

L'outil Infos

Vous pouvez demander des informations sur des bâtiments ordinaires, des lignes électriques, des centrales et des liaisons électriques envers des voisins.

Les bâtiments et les lignes électriques

Alimentés : Oui/Non



Palais de justice

Altitude : 1.463 mètres
Electricité : Oui

Affaires civiles : 778
Affaires criminelles : 267

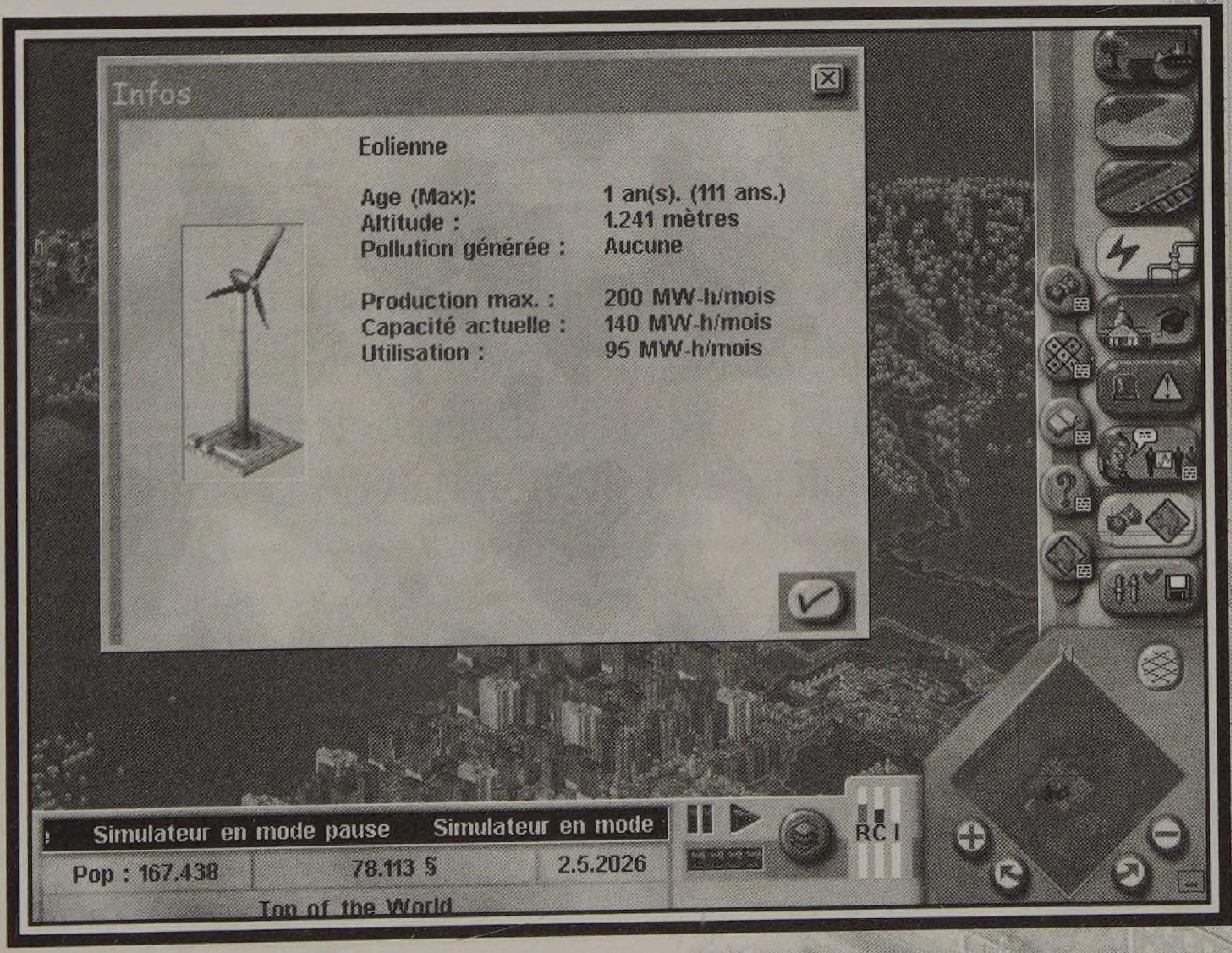
Date construction : 1.9.2001

le pause Simulateur en mode pause Simulateur e
Pop : 167.438 78.113 $ 2.5.2026
Top of the World

FIG. 7-10. VOUS POUVEZ VOUS SERVIR DE L'OUTIL INFOS POUR SAVOIR SI TELLE OU TELLE STRUCTURE EST ALIMENTÉE EN ÉLECTRICITÉ.

Les centrales électriques

Capacité : MW/h (mégawatts par heure)
Exploitation : faible (0-40 %), moyenne (41-65 %), haute (66-100 %), dangereusement haute (101-110 %).



Eolienne

Age (Max): 1 an(s). (111 ans.)
Altitude : 1.241 mètres
Pollution générée : Aucune

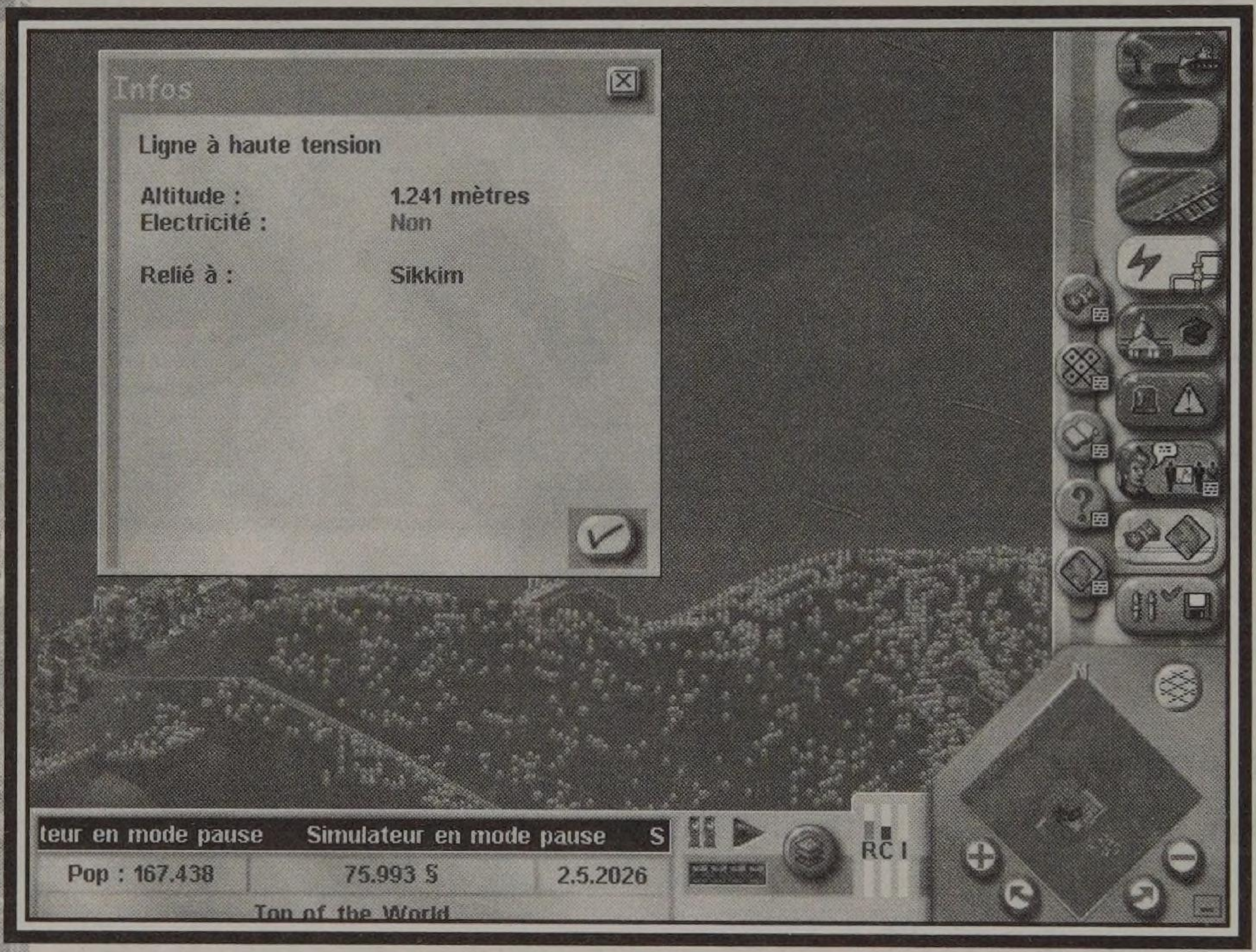
Production max. : 200 MW-h/mois
Capacité actuelle : 140 MW-h/mois
Utilisation : 95 MW-h/mois

Simulateur en mode pause Simulateur en mode
Pop : 167.438 78.113 $ 2.5.2026
Top of the World

7-11. UNE CENTRALE ÉLECTRIQUE.

Liaison électrique vers une ville voisine

Relié à %
Taux d'achat d'électricité: % par MW/h
Taux de vente d'électricité : % par MW/h



Infos

Ligne à haute tension

Altitude : 1.241 mètres
Electricité : Non

Relié à : Sikkim

teur en mode pause Simulateur en mode pause

Pop : 167.438 75.993 $ 2.5.2026

Top of the World

FIG. 7-12. LIAISON AVEC UNE VILLE VOISINE.

Carte de l'électricité

Accessible par le menu Afficher données, la carte d'infos sur l'électricité indique quelles sont les zones alimentées en électricité et lesquelles ne le sont pas. Les zones qui sont reliées au réseau électrique, y compris les secteurs et les bâtiments non alimentés situés dans le réseau, se différencieront des zones non alimentées par leur couleur (cette couleur est fonction de votre système informatique).

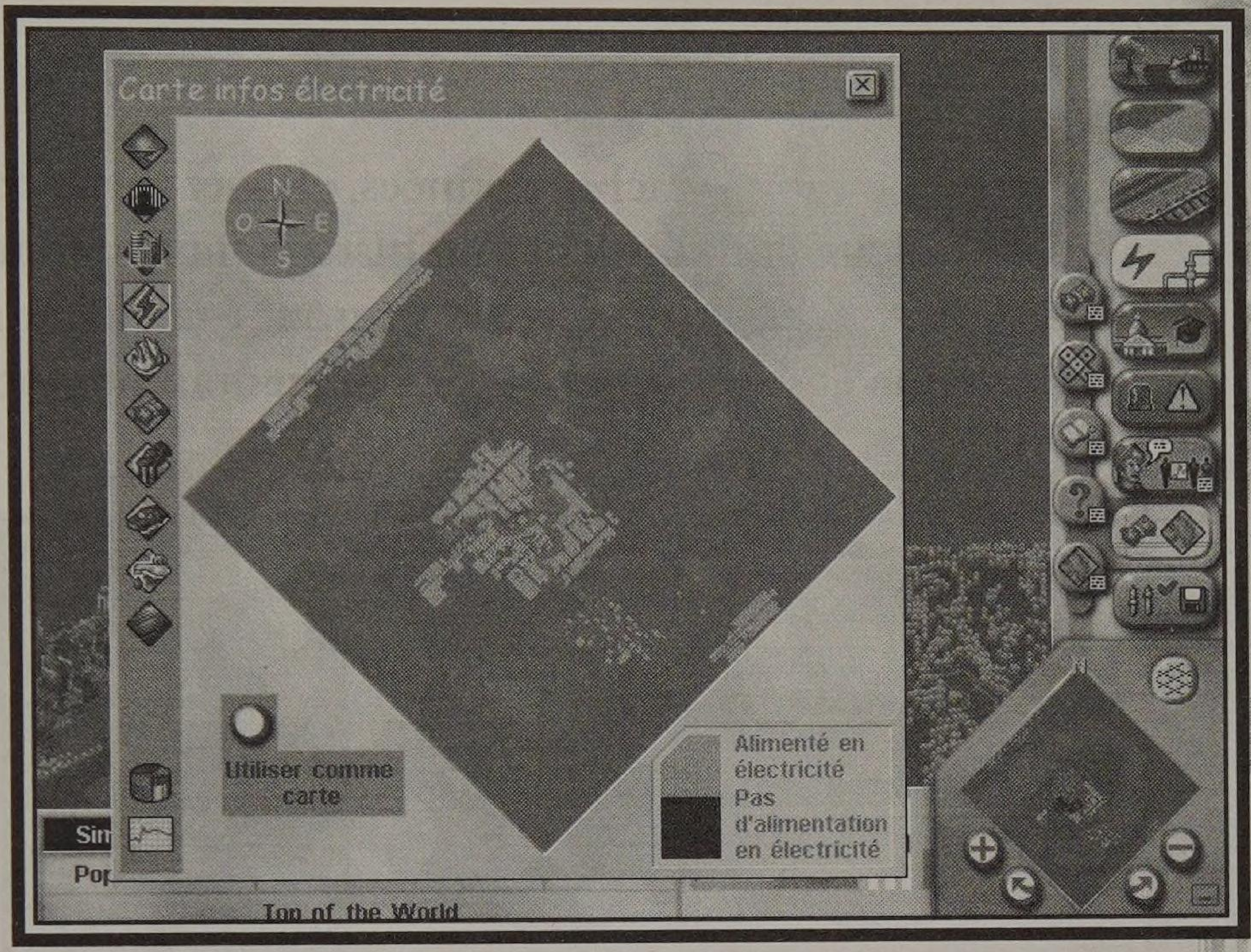
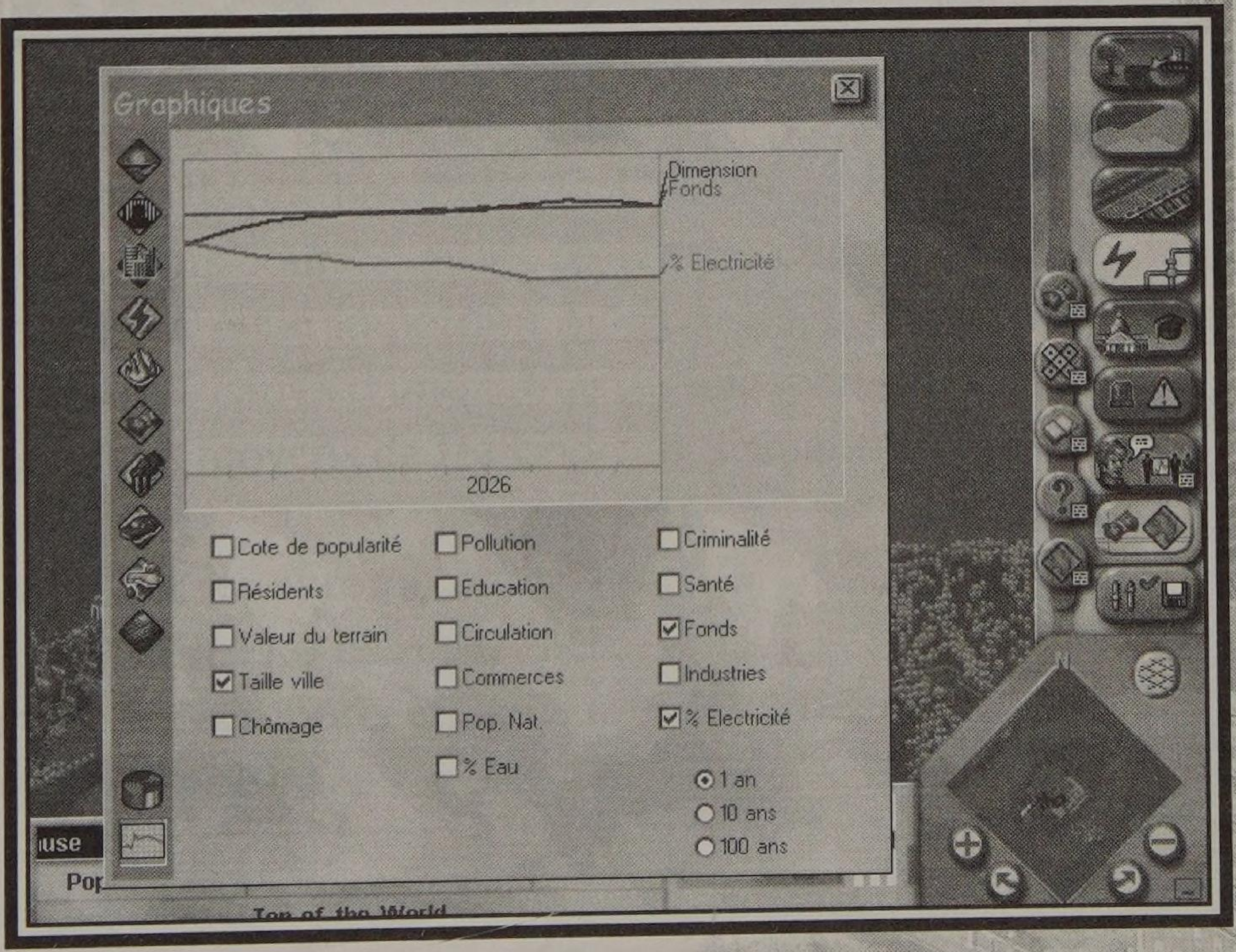

Carte infos électricité
N
O
E
S
Utiliser comme carte
Alimenté en électricité
Pas d'alimentation en électricité
Sim
Pop
Top of the World

FIG. 7-13. CARTE DE L'ÉLECTRICITÉ.

L'électricité dans la fenêtre graphique

La carte graphique de la ville est accessible par la fonction Afficher données. Cochez la case Pourcentage d'électricité pour visualiser la consommation électrique de votre ville sur le long terme, sous forme de graphique.

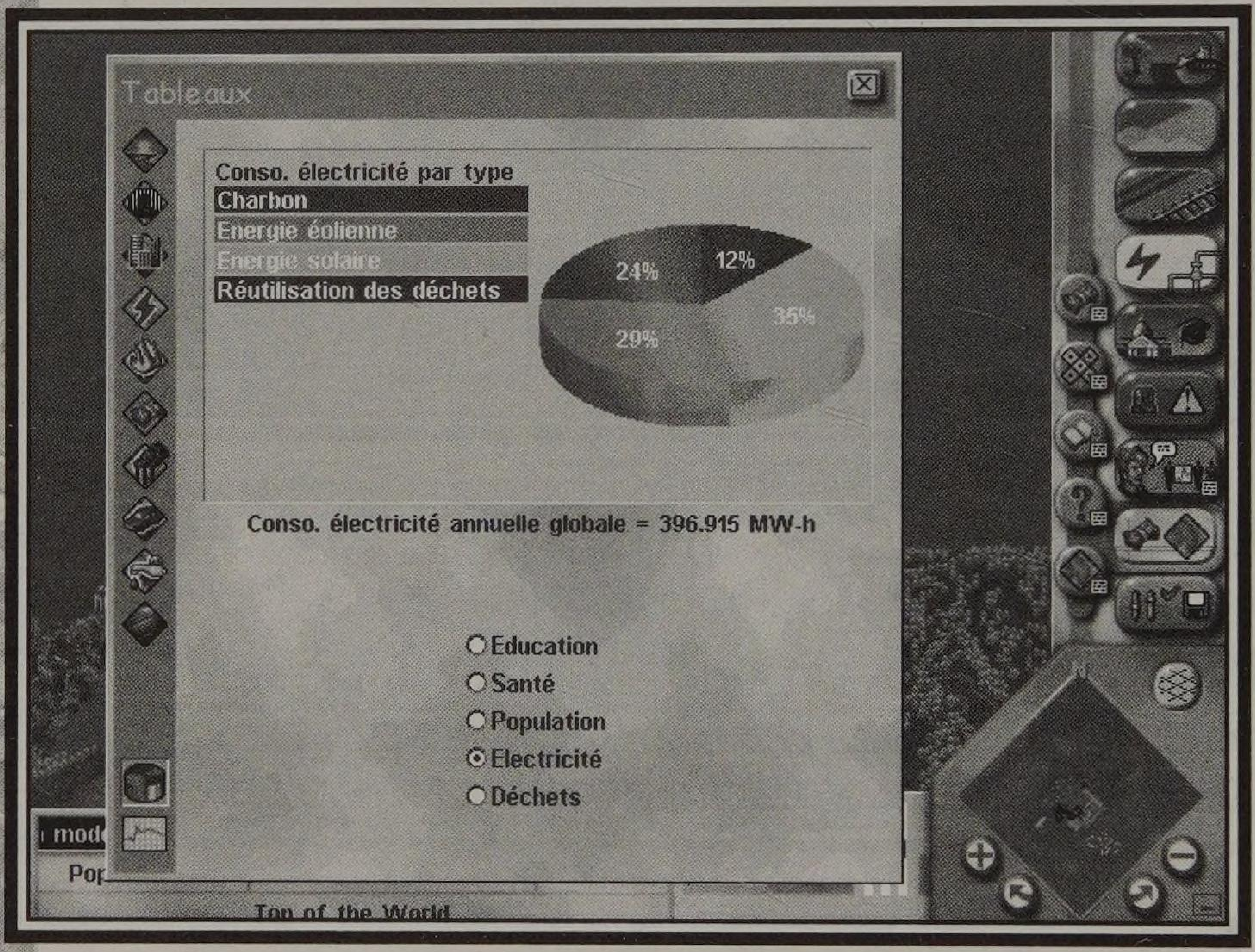

Graphiques
Dimension
Fonds
% Electricité
2026
use
Pop
Top of the World

☐ Cote de popularité
☐ Résidents
☐ Valeur du terrain
☑ Taille ville
☐ Chômage
☐ Pollution
☐ Education
☐ Circulation
☐ Commerces
☐ Pop. Nat.
☐ % Eau
☐ Criminalité
☐ Santé
☑ Fonds
☐ Industries
☑ % Electricité
● 1 an
○ 10 ans
○ 100 ans

FIG. 7-14. L'ÉLECTRICITÉ DANS LA FENÊTRE GRAPHIQUES.

Tableau de l'électricité

À l'aide de la fonction Afficher données, cliquez sur le bouton situé à côté de la mention Électricité afin d'afficher un histogramme ou un camembert représentant les sources électriques de votre ville. Y seront également répertoriés chaque type de source électrique et le pourcentage de l'alimentation globale qu'il fournit.



Tableaux

Conso. électricité par type

Conso. électricité annuelle globale = 396.915 MW-h

○ Education
○ Santé
○ Population
◉ Electricité
○ Déchets

Charbon
Energie éolienne
Energie solaire
Réutilisation des déchets
24%
12%
35%
29%

Fig. 7-15. TABLEAU DE L'ÉLECTRICITÉ.

Chapitre 8

Le transport

Les Sims ont de multiples besoins. Ils ont besoin d'électricité, d'eau, de logement, de travail… et de moyens de transport. Ils ont besoin de se déplacer entre leur domicile et leur lieu de travail, d'aller faire leurs courses, avant de rentrer chez eux à la fin de la journée. Pour les Sims, le transport est si important qu'ils ne construiront des éléments que s'ils se trouvent à quelques carrés d'une forme de transport quelconque.

Dans *SimCity 3000*, il existe trois moyens de transport fondamentaux :

- Le transport routier : les routes et les autoroutes
- Le transport en commun : les trains, les bus et le métro
- Le transport longue distance : les aéroports et, dans une certaine mesure, les ports maritimes et les liaisons avec les voisins.

Ce chapitre traite essentiellement du transport routier et du transport en commun. Les types de transport longue distance ont un effet important sur les niveaux de demande commerciale et industrielle et favorisent les échanges avec d'autres villes. Toutefois, dans ce chapitre, nous nous concentrerons sur les routes et les autoroutes, le chemin de fer, les bus et le métro.

Pour examiner ce sujet, nous avons créé cinq subdivisions :

- Le déplacement des Sims
- Les réseaux de transport
- Le financement
- Les liaisons avec les villes voisines
- Les arrêtés concernant le transport

Comment se déplacent les Sims

Avant de considérer les différentes formes de transport que vous pourriez intégrer dans votre ville, il est important de comprendre pourquoi choisir tel ou tel réseau. Pour cela, il vaut mieux comprendre le comportement des Sims. Il existe deux facteurs spécifiques qui influencent leur comportement :

- La distance d'une forme de transport
- La création et l'achèvement d'excursions

La distance d'une forme de transport

Les Sims peuvent être assez têtus par rapport à leurs préférences. Ils ne construiront rien à moins de se trouver à l'intérieur d'un périmètre donné par rapport au réseau de transport. Il faut en tenir compte lors de vos travaux de sectorisation, de construction de routes et autres formes de transport.

La distance maximale jusqu'au lieu de transport pour qu'un Sim construise correspond à (zone par zone) :

- Résidentiel : 4 carrés
- Commercial : 3 carrés
- Industriel : 5 carrés

- Agriculture : aucune partie du développement ne doit se trouver à une distance plus importante que 5 carrés. (Toutefois, les champs peuvent mesurer jusqu'à 8 × 18 carrés pour une ferme ; plusieurs fermes juxtaposées peuvent s'étendre sur n'importe quelle distance si les conditions le permettent).

Il faut qu'au moins un coin d'un bâtiment se trouve à l'intérieur de ces limites. Ainsi, un immeuble qui ferait 3 x 3 carrés, par exemple, pourrait n'avoir qu'un coin à l'intérieur de la distance spécifiée. Le fait que le reste de l'immeuble soit situé plus loin n'empêchera pas les Sims de faire des allées et venues.

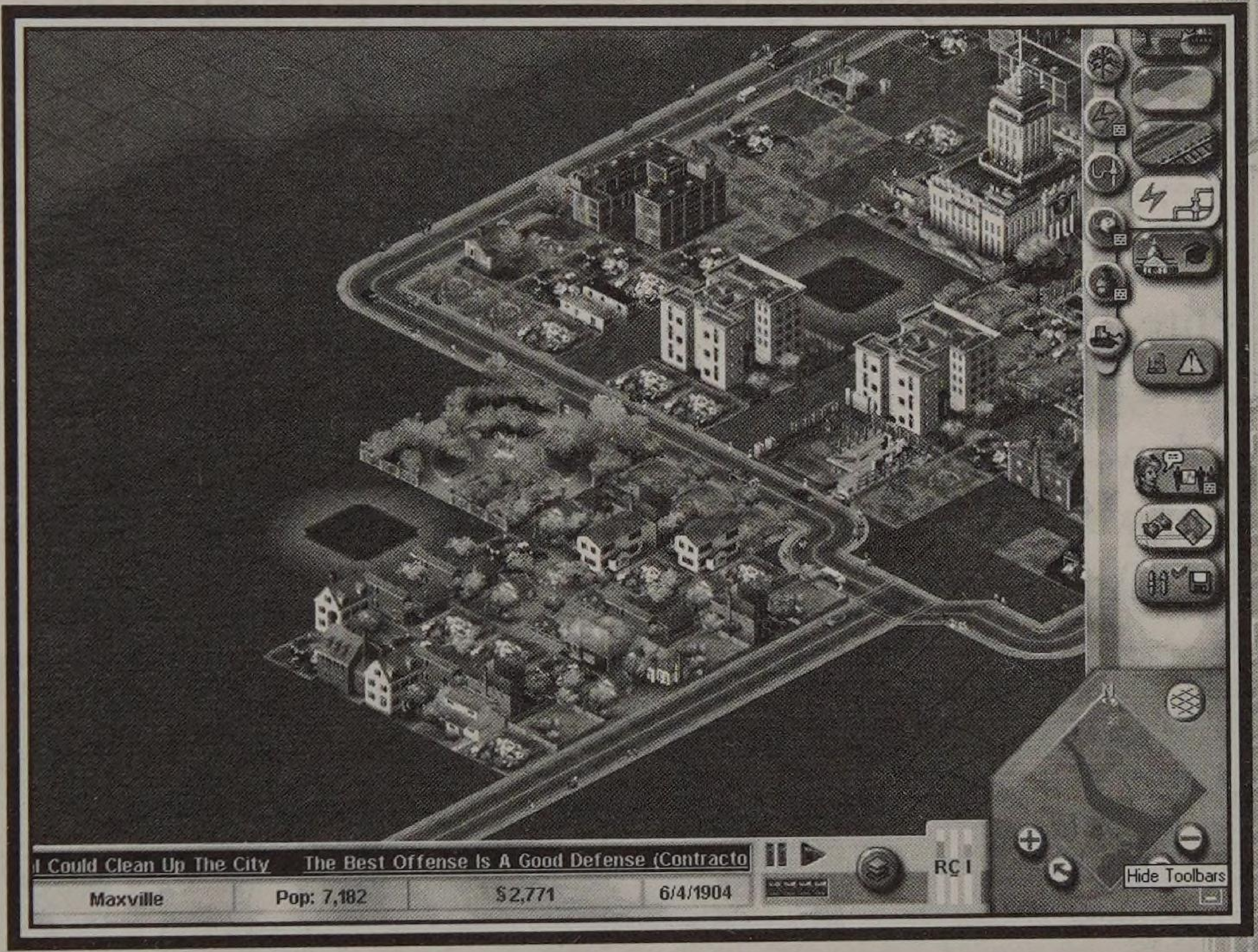


Fig. 8-1. Dans cette zone résidentielle, les Sims sont prêts à se déplacer sur cinq carrés pour rejoindre une source de transport.

NOTE

Dans *SimCity* 2000, il fallait une distance de 3 carrés jusqu'à une source de transport, quel que soit le type de secteur. Pour cette raison, la conception d'une ville constituait souvent la création de grilles larges de 6 carrés, avec des sources de transport de chaque côté. Dans *SimCity* 3000, cependant, cette stratégie n'est pas forcément la plus efficace.

ASTUCE

Grâce à l'arrêté concernant la navette, toutes les distances de transport augmentent d'une valeur. Ainsi, la valeur pour résidentiel devient 5, celle du commercial devient 4 et celle de l'industriel devient 6. Cet arrêté est toujours disponible si vous avez un système de transport en commun. Cependant, pour qu'il puisse prendre effet, vous devez disposer d'un service de train, de bus ou de métro dans votre ville.

Il est important de tenir compte de ces chiffres pendant que vous créez le réseau de transport de votre ville. N'oubliez pas que pour chaque carré de route, de chemin de fer ou tout autre carré de transport que vous posez sur votre carte, vous devrez payer des frais mensuels d'entretien. C'est pour cela qu'il vaut mieux planifier un système de transport efficace. Ne construisez pas au-delà de vos besoins. Planifiez mais ne construisez que les éléments qui vous sont nécessaires. Au fur et à mesure que vous étendez vos secteurs, vous pourrez également développer votre réseau routier et l'infrastructure des autres formes de transport.

La construction de réseaux de transport efficaces

Au moment de concevoir votre ville, il faut tenir compte de deux facteurs principaux : le fait de séparer les constructions polluantes des zones résidentielles et commerciales, et la distance que supporteront les Sims pour atteindre le réseau de transport. Pour cela, vous pouvez, si vous le souhaitez, calculer le plan symétrique le plus parfait possible afin d'essayer de faire rentrer un maximum de personnes dans votre ville. Mais il existe d'autres moyens de s'y prendre. Une méthode consiste à créer des réseaux plus grands que ce que vous auriez imaginé au départ. Par exemple, supposons que, suite à l'introduction de l'arrêté concernant la navette, vos Sims Résidentiels soient prêts à parcourir 5 carrés pour atteindre le réseau. Dans ce cas de figure, il semblerait qu'une route autour d'une zone de 10 × 10 carrés soit un réseau bien approprié. Ou alors deux routes parallèles séparées par 10 carrés, et avec une route transversale tous les 20 carrés environ.

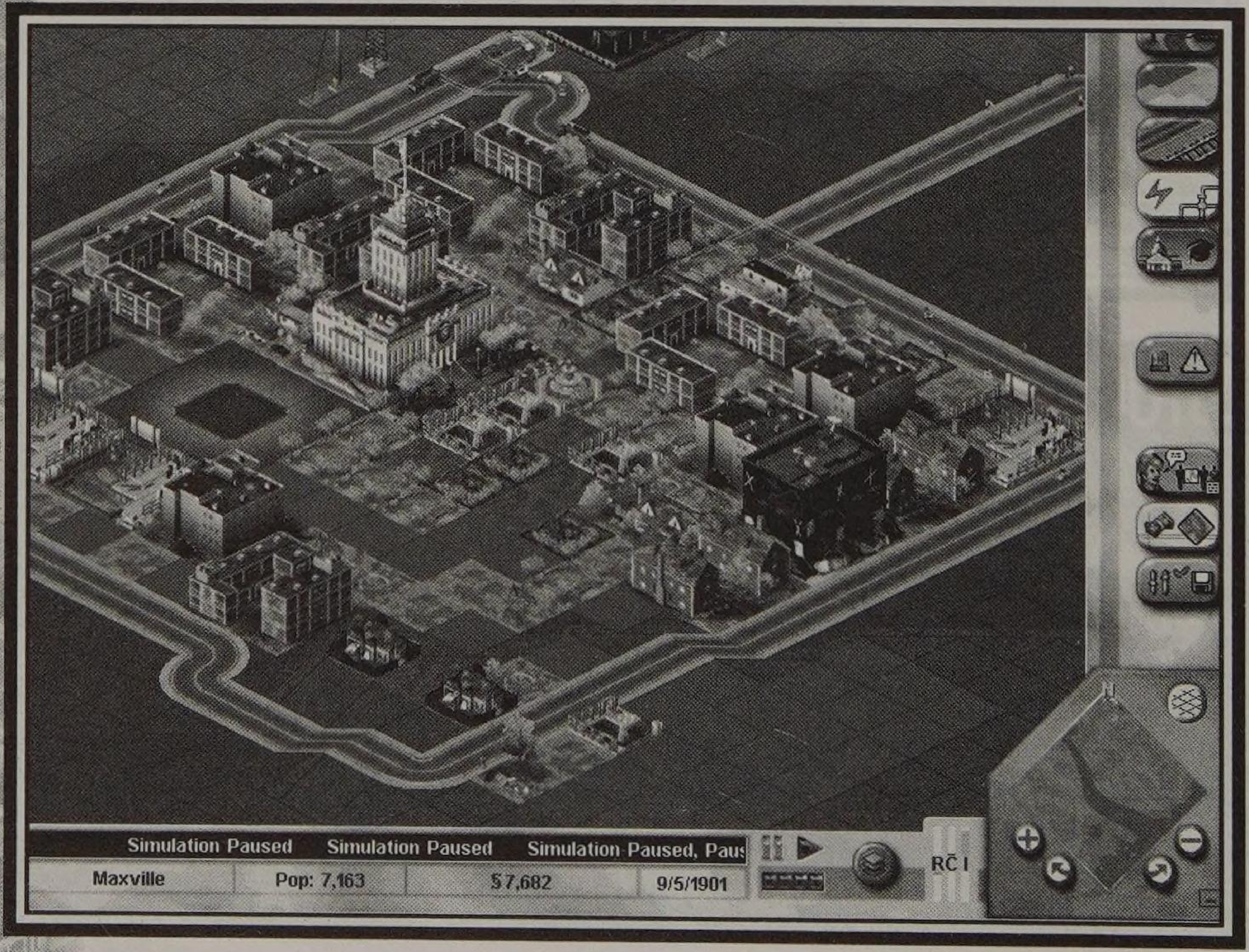


FIG. 8-2. PARFOIS, VOUS POUVEZ CRÉER UN RÉSEAU PLUS GRAND PUIS REMPLIR AVEC DES JARDINS, DES PLANS D'EAU ET UN COMMISSARIAT.

Il s'avère qu'il existe de bonnes raisons pour construire un réseau légèrement plus grand. D'abord, les bâtiments ne doivent avoir qu'un coin à l'intérieur du périmètre de transport, ce qui signifie qu'un immeuble imposant peut être situé en partie en dehors de ce périmètre. Qui plus est, si le développement ne progresse pas, vous pouvez placer des plans d'eau, des jardins publics et des commissariats afin de faire monter la valeur foncière. Les jardins publics et les commissariats ont un effet positif de voisinage. Les premiers réduisent la pollution en ajoutant un zéro à la valeur moyenne de la pollution locale (une conséquence importante). L'eau a le même effet, tout en produisant un effet de terrain positif qui s'étend sur plusieurs carrés. Les commissariats font baisser le taux de criminalité ; s'il descend en dessous de la moyenne locale (ce qui devrait en être la conséquence), vous pouvez vous attendre à une hausse de valeur foncière. Sachez également qu'un commissariat n'a pas besoin d'être construit près du réseau de transport ; il peut donc être placé au milieu d'un secteur donné.

En résumé : non seulement il y a plusieurs grilles possibles lorsqu'on conçoit une ville, mais parfois, la méthode la plus flagrante n'est pas la meilleure.

Voyager

Un autre élément fondamental commun à toutes les versions de *SimCity* concerne le concept du voyage. Ceci signifie que les Sims d'une zone donnée peuvent décider de se déplacer vers une autre zone. Selon la théorie, des Sims se mettent en route pour le travail, pour faire des courses ou pour rendre visite à des amis, et ainsi de suite. Pareillement, des Sims dans d'autres secteurs se mettront en route pour rentrer chez eux, pour aller aux magasins, etc. Lorsqu'un Sim débute un trajet, il ou elle ne se déplacera que sur une distance donnée avant d'y renoncer. Chaque Sim en voyage a un lieu de destination précis, lequel est déterminé selon un système de pourcentages :

Tableau 8-1. Les seuils pour les voyages.

De	Vers secteur résidentiel	Vers secteur commercial	Vers secteur industriel
Secteur résidentiel	10%	40%	100%
Secteur résidentiel	70%	80%	100%
Secteur industriel	50%	70%	100%
Mixte	33%	66%	100%

NOTE

Les chiffres du tableau 8-1 représentent les pourcentages du départ de voyages. Toutefois, avec le temps, la demande commerciale s'accroîtra progressivement alors que la demande industrielle diminuera. Les pourcentages de voyages seront modifiés en conséquence.

Du point de vue de la simulation, les voyages sont générés une fois par mois à partir d'un pourcentage de bâtiments résidentiels, commerciaux ou industriels, dans l'enceinte de la ville. Ils démarrent à partir du moment où un Sim cherche une source de transport au lieu de départ. Comme l'illustre le tableau ci-dessus, la distance du trajet dépendra du secteur à partir duquel le Sim effectue son voyage. Le voyage pourra

commencer si le Sim trouve une forme de transport appropriée à l'intérieur du périmètre permis. Sinon, le voyage échoue. Si de multiples voyages échouent à partir d'un bâtiment donné, celui-ci sera vite abandonné.

Pour calculer le coût des voyages, la simulation commence avec un coût de base (celui-ci est variable ; supposons, par exemple, qu'il équivaut à 8), puis trouve la distance maximale qui peut être parcourue (le maximum absolu correspond à la longueur d'un côté du plan, soit 256 carrés). Cette distance est déterminée en fonction de la destination (voir le Tableau 8-1). Au fur et à mesure de l'excursion, le coût maximal (coût de base x distance maximale) s'amoindrit. Alors que le Sim traverse un carré, le coût du trajet est calculé selon le coût de base du carré, qui est modifié par une valeur qui correspond aux conditions actuelles telles que la circulation ; ce chiffre-là s'ajoute au coût réel. La valeur de la circulation peut équivaloir à celle du coût de base (si, par exemple, la valeur d'un trajet par autoroute est de 1, elle peut monter jusqu'à 8 en l'absence de circulation et jusqu'à 16 en cas de circulation maximale. Un carré de route coûterait 3 × 8 + 8). Le tableau 8-2 fournit le coût par carré pour chaque type de transport.

Lorsque le Sim arrive à une intersection, il existe un « facteur mouton » qui entraîne le Sim à tenter d'emprunter l'itinéraire le plus congestionné. Théoriquement, étant donné ce facteur, chaque trajet serait vouer à l'échec, mais la simulation utilise un « algorithme exhaustif » : si le Sim n'arrive pas à sa destination en empruntant une route donnée, il reviendra sur ses pas afin de tenter d'emprunter un autre itinéraire. Il répétera cette action autant de fois que nécessaire avant d'arriver à sa desti-

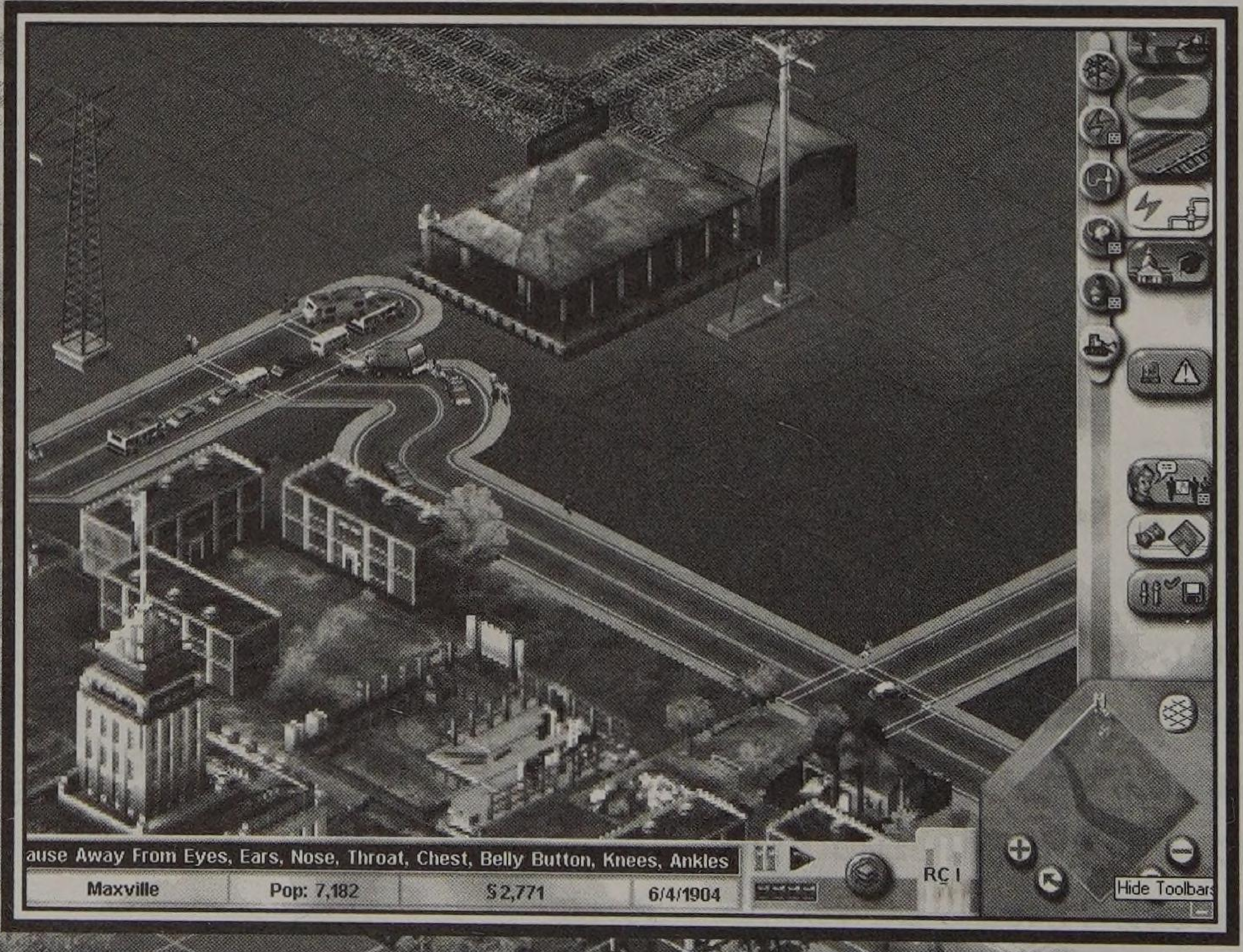

ause Away From Eyes, Ears, Nose, Throat, Chest, Belly Button, Knees, Ankles

FIG. 8-3. EN CAS DE MAUVAISE CIRCULATION, LES SIMS SUIVENT LEUR INSTINCT « DE MOUTON ».

nation ou avant d'y renoncer. Toutefois, au final, la mauvaise circulation aura pour effet de faire échouer certains voyages puisque le cumul des coûts par carré finira par épuiser la somme maximale assignée (voir le Tableau 8-2).

La notion des étapes

Pour qu'un voyage soit effectué, il faut que les Sims trouvent un moyen de transport convenable et que le trajet soit achevé au bout d'un certain nombre d'étapes. Au tableau 8-2, vous trouverez le nombre d'étapes utilisées pour chaque méthode de transit. Enfin, le tableau 8-3 indique les distances maximales qui pourraient être parcourues, dans des conditions optimales, pour chacune de ces méthodes de transit.

TABLEAU 8-2. LE COÛT (EXPRIMÉ EN ÉTAPES) POUR CHAQUE MÉTHODE DE TRANSPORT.

Type de transport	Coût en étapes
Carré de route	4
Carré de route (à bord d'un autobus)	3
Carré d'autoroute	2
Gare ferroviaire et dépôt de bus ou station de métro (montée/descente)	6
Carrés ferroviaires, métro, ferroviaire > métro	0,6
Bretelle d'accès/de sortie	3
Routes avec nids-de-poule	32
Effet de la circulation	Variable

TABLEAU 8-3. LES DISTANCES MAXIMALES RELATIVES (CARRÉ PAR CARRÉ) POUR CHAQUE TYPE DE TRANSPORT.

Type trans.	R–R	R–C	R–I	C–R	C–C	C–I	I–R	I–C	I–I
Route	3	13	33	23	26	33	16	23	33
Autoroute*	4	34	94	64	74	94	44	64	94
Bus^	1	16	46	31	36	46	21	31	46
Ch. de fer/Métro^	3	53	153	103	120	153	70	103	153

* Comprend une bretelle d'accès et une de sortie.

^ Comprend deux changements.

Comme le tableau 8-2 le démontre, chaque type de carré de transport consomme les étapes dont dispose un Sim pour arriver à sa destination. Le fait de conduire sur une route ordinaire coûte 3 étapes par carré alors que l'autoroute ne coûte qu'une étape par carré. Cependant, accéder et sortir de l'autoroute coûte 6 étapes (chaque fois que le Sim utilise la bretelle). Le transport en commun coûte 4 étapes par station (chemin de fer, bus ou métro) mais c'est la méthode de déplacement la plus efficace. Il est évident que si un Sim ne doit faire qu'un tour du pâté de maisons, il vaut mieux qu'il y aille en voiture (ou peut-être à pied). Cependant, l'emploi du transport en commun (notamment le train ou le métro) a pour effet de prolonger la distance qu'un Sim peut parcourir.

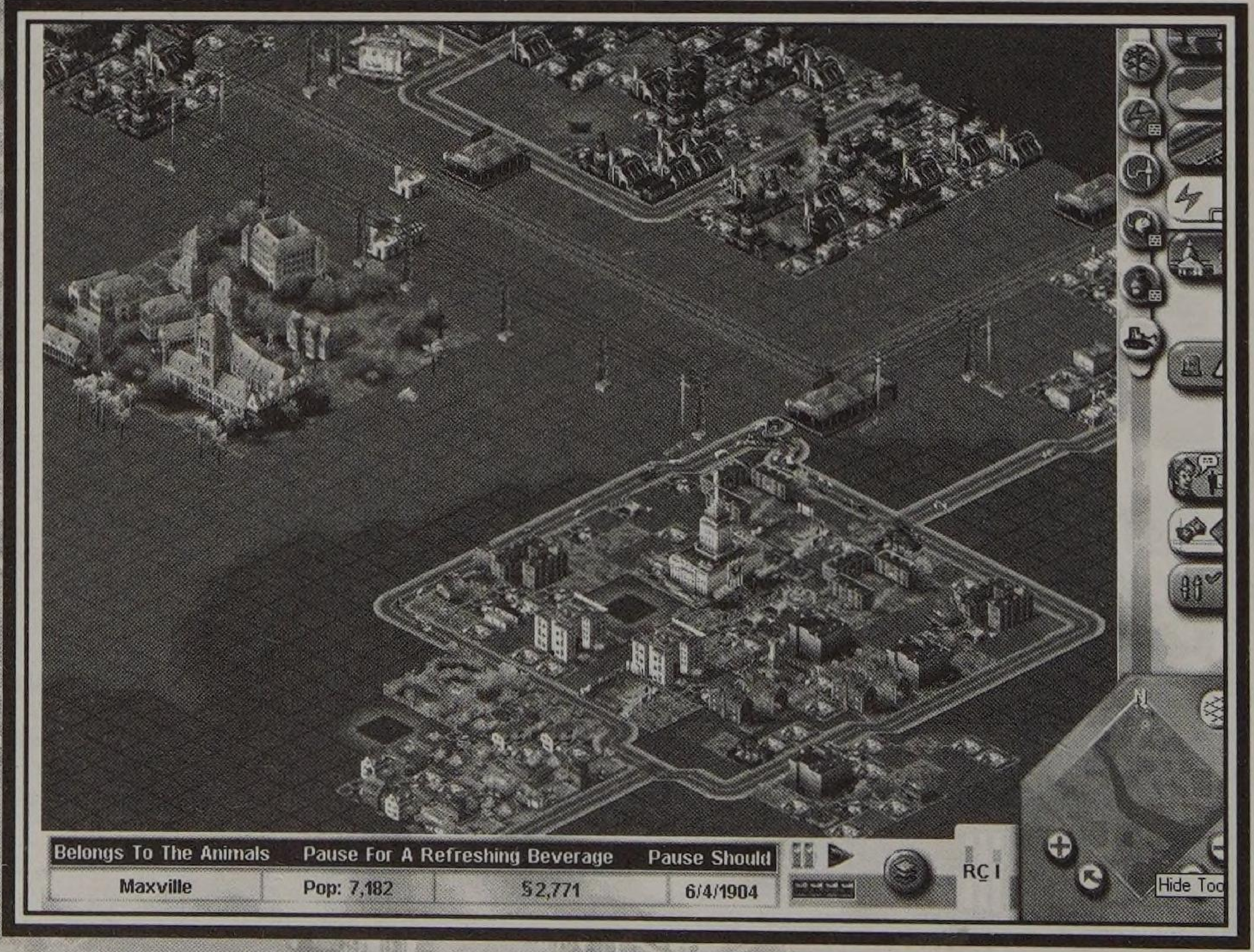


FIG. 8-4. SI VOS SIMS SONT PRÊTS À EMPRUNTER LES TRANSPORTS EN COMMUN, ILS POURRONT RÉALISER DES TRAJETS PLUS LONGS ENTRE LEUR DOMICILE ET LEUR TRAVAIL.

Le tableau 8-1 indique que les Sims sont prêts à faire les plus longs voyages pour atteindre les zones industrielles. C'est un avantage car votre but consiste à éloigner ces types de zones des secteurs résidentiels. En examinant le tableau 8-2, qui répertorie le coût des étapes pour chaque type de transit, vous pouvez appréhender les distances maximales que les Sims sont prêts à parcourir. Par exemple, dans des conditions optimales, un trajet entre un secteur résidentiel et une zone industrielle doit être achevé sur une distance maximale d'environ 33 carrés de route. Les Sims n'achèveront pas le trajet s'il dépasse cette distance. Toutefois, en cas de circulation, cette valeur risque de diminuer considérablement. Si, par contre, le Sim n'emprunte que les transports en commun, le trajet pourrait s'étendre sur 153 carrés (4 par station + 0,6 pour chaque carré traversé). Si le trajet comprend des formes de transport mixtes, les résultats seront compris entre ces chiffres. Supposons, par exemple, qu'un Sim doive conduire 10 carrés jusqu'à la gare puis parcourir encore 10 carrés entre la gare de destination et son lieu de travail. Dans des conditions optimales, cela représente 60 carrés de route. Ensuite, le déplacement en train coûte 4 étapes par station plus 0,6 par carré traversé par le train. Dans cet exemple, la distance maximale qui puisse être parcourue est 73 étapes (20 par route puis 53 pour le trajet en train, plus 2 gares de 4 carrés chacune).

L'importance des voyages

Un voyage est répertorié dans les informations concernant le bâtiment d'où il est parti. Autrement dit, un bâtiment n'est efficace que si les Sims qui l'occupent (pour vivre, travailler ou faire leurs courses) peuvent faire des trajets vers d'autres lieux. Si trop de voyages échouent, cela signifie que les Sims ne peuvent mener leur vie quotidienne de façon efficace ; le bâtiment en question tendra vers l'état d'abandon. Inversement, des informations concernant des voyages achevés indiquent que le bâtiment est vivant et que les Sims qui l'utilisent mènent une vie active et productive.

D'autres variables qui influent sur les voyages

Deux variables principales affectent les voyages :

- Les embouteillages
- La dégradation du transport.

Les embouteillages

Le générateur de voyages interne à *SimCity 3000* répertorie les trajets achevés et a tendance à répéter les itinéraires efficaces. Il en résulte une préférence pour certaines routes, comme dans une ville réelle. De la même manière, comme dans une ville authentique, il en résulte également des embouteillages. Plus il y a de véhicules qui essaient de traverser les mêmes carrés de transport, plus important sera l'embouteillage, lequel augmente le nombre d'étapes nécessaires pour traverser les carrés concernés. Autrement dit, une route qui coûterait normalement 3 étapes par carré peut coûter beaucoup plus lorsqu'elle est embouteillée. Cet effet est cumulatif : une étendue de route congestionnée prolonge le trajet d'autant. Comme tout le monde, les Sims détestent se retrouver dans un embouteillage. Ils ont un « facteur de mécontentement » qui s'accumule jusqu'au seuil d'intolérance. Si ce facteur de mécontentement est suffisamment haut, le Sim cherchera un itinéraire alternatif plutôt que de suivre le troupeau. S'il reste trop longtemps bloqué, il risque de faire demi-tour, faisant ainsi échouer le voyage.

L'emploi des transports en commun (train, bus ou métro) peut largement influer sur la densité de la circulation ; pour cette raison, il est très encouragé. Cette méthode de transport dégage les routes et les autoroutes.

La dégradation des transports

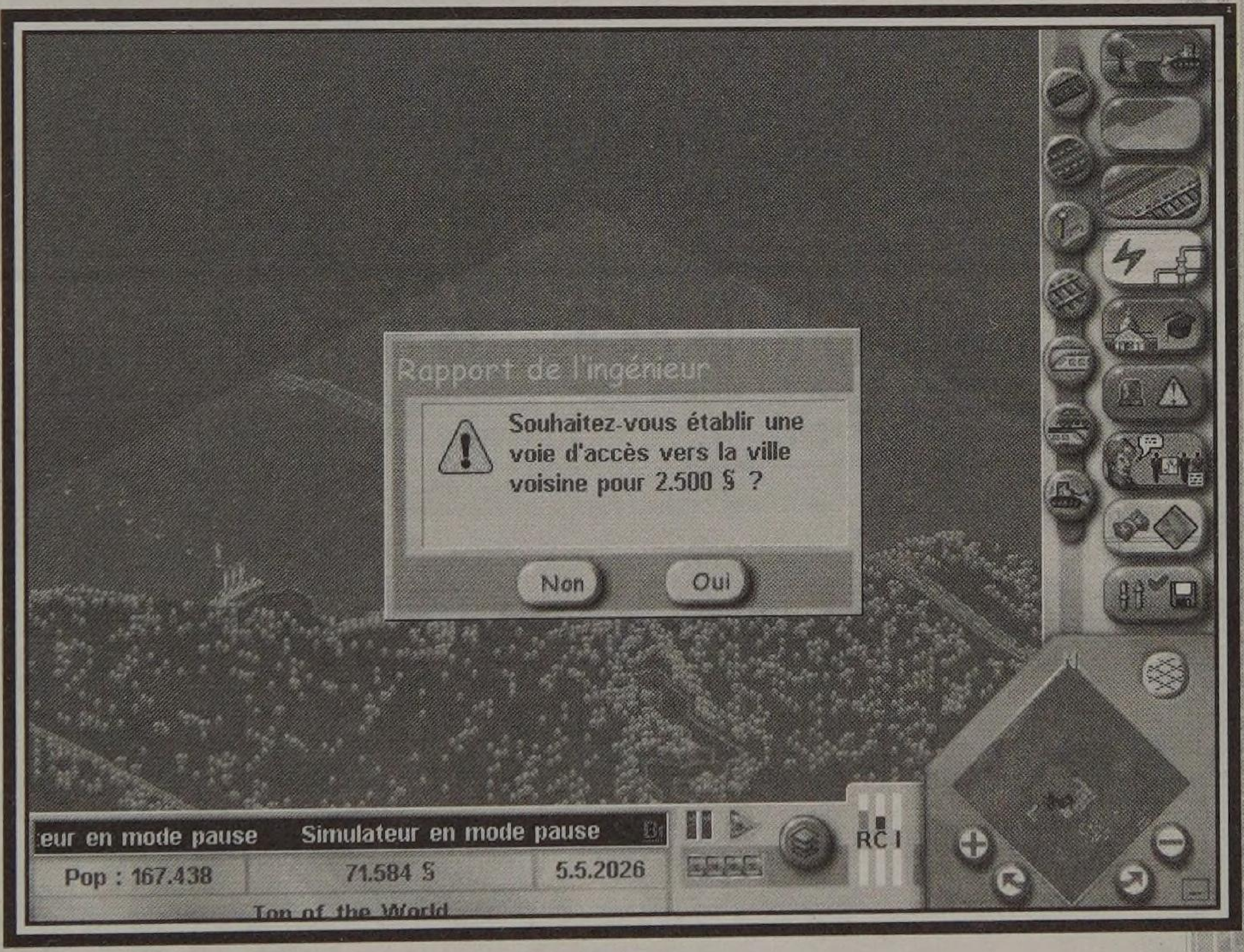
Des financements destinés aux services des transports peuvent également influer sur les voyages : si les investissements ne sont pas assez élevés, l'état des routes aura tendance à se dégrader avec le temps. Des routes parsemées de nids-de-poule ralentiront la circulation car le comptage par carré pour un voyage qui traverse ce genre de terrain est augmenté. La simulation est futée dans la mesure où elle fait en sorte que les carrés de route les plus usités s'abîment en premier, en cas d'absence de financement. Ce phénomène influe davantage sur votre ville et sur ses citoyens que ne le ferait un effet choisi au hasard. La solution ? Elle est bien simple : il suffit de financer convenablement le service des transports.

Données supplémentaires

Voici quelques autres données subtiles, relative à la création et à l'achèvement des voyages :

- Un voyageur en provenance d'une zone industrielle empruntera toujours le train, s'il est disponible.
- Les voyageurs en provenance des secteurs résidentiels et commerciaux peuvent choisir d'emprunter les transports en commun.

- En faisant passer l'arrêté pour la subvention des transports en commun, vous augmenterez considérablement la probabilité que la circulation provenant des secteurs résidentiels et commerciaux emprunte les transports en commun ; ce faisant, vous augmenterez le nombre de voyages et créerez un réseau de transport bien plus efficace.
- Les liaisons routières, ferroviaires ou par métro avec les villes voisines encouragent également l'achèvement des voyages. Il est donc conseillé de développer cette forme de liaison, d'autant plus si, au début de la simulation, vous avez bien isolé vos zones industrielles et craignez que tous les voyages importants ne se fassent pas. À l'aide d'une seule liaison vers un voisin, vous pouvez augmenter la probabilité de trajets vers un secteur industriel placé en bordure de plan.
- L'autre façon de garantir des voyages réussis consiste à placer de très petites zones industrielles à l'intérieur de vos secteurs résidentiels. Si elles sont assez petites, leur effet de pollution ne devrait pas trop affecter les valeurs foncières ; elles n'auront pour effet que d'encourager le nombre de voyages achevés.



Rapport de l'ingénieur

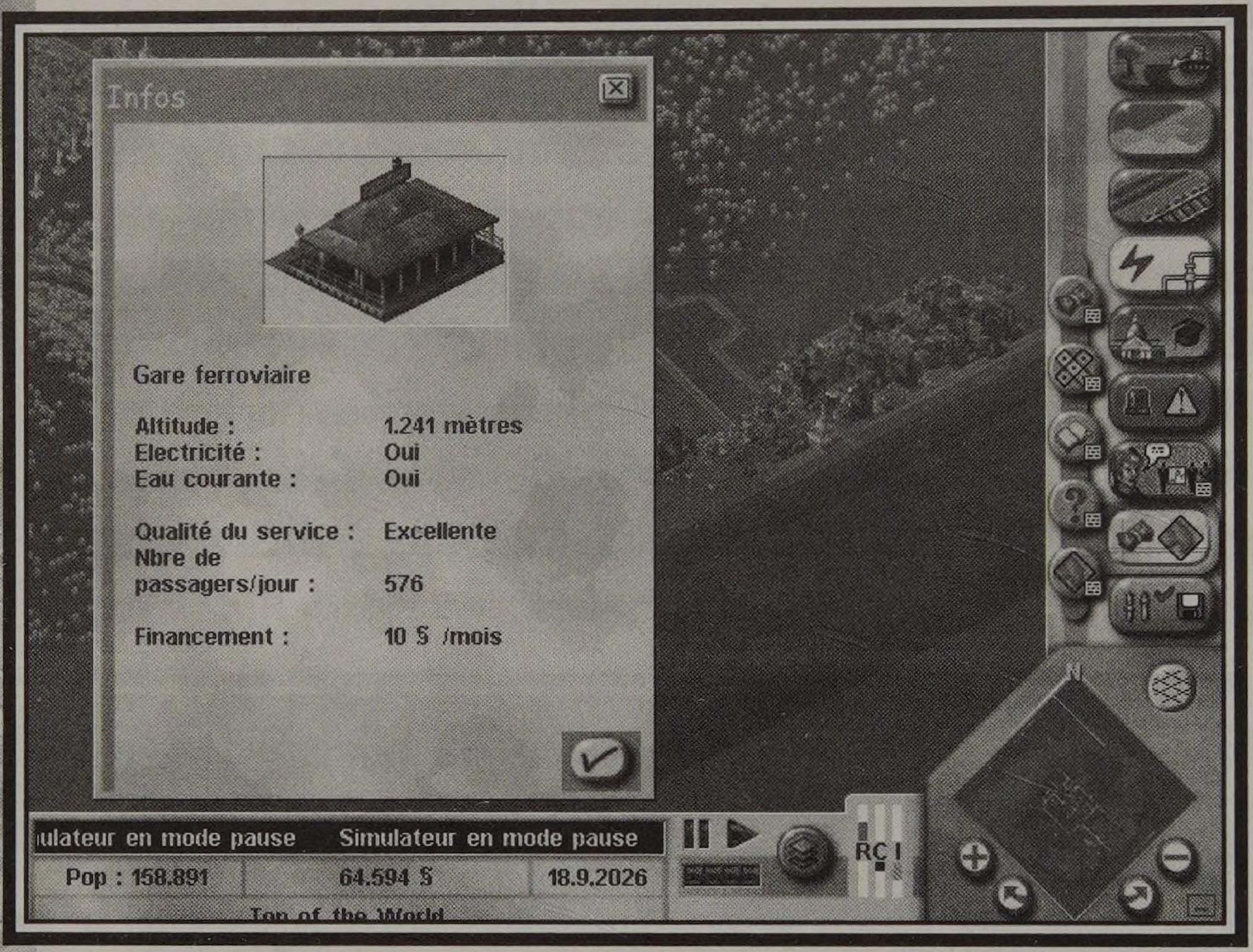
Souhaitez-vous établir une voie d'accès vers la ville voisine pour 2.500 § ?

FIG. 8-5. CRÉER DES LIAISONS AVEC VOS VOISINS AUGMENTE LE NOMBRE DE VOYAGES ACHEVÉS.

Informations visuelles

Il existe divers moyens pour obtenir des informations sur les transports à l'intérieur de votre ville. La méthode la plus fiable consiste à consulter la Carte de densité de la circulation ; vous pouvez également effectuer un zoom sur les rues afin d'observer les voitures, les camions et les piétons en train de se déplacer. Plus il y a de véhicules, plus la circulation est dense. Vous remarquerez également que certains véhicules sont plus lents que d'autres et que certains s'arrêtent pour laisser passer les piétons. Tous ces effets ralentissent la circulation, augmentant ainsi le risque d'échec des voyages. Il faut donc prendre note de ce que vous observez.

Pour obtenir des informations sur votre système de transports en commun, utilisez l'outil Infos sur les arrêts de bus, les gares et les stations de métro. Il vous fournira des statistiques sur le nombre de voyages effectués quotidiennement par le biais de ces méthodes de transit.



Gare ferroviaire

Altitude : 1.241 mètres
Electricité : Oui
Eau courante : Oui

Qualité du service : Excellente
Nbre de passagers/jour : 576

Financement : 10 $ /mois

ulateur en mode pause Simulateur en mode pause
Pop : 158.891 64.594 $ 18.9.2026

FIG. 8-6. SERVEZ-VOUS DE L'OUTIL INFOS POUR VÉRIFIER VOTRE SYSTÈME DE TRANSPORT PUBLIC.

Vérification de la carte de densité de la circulation

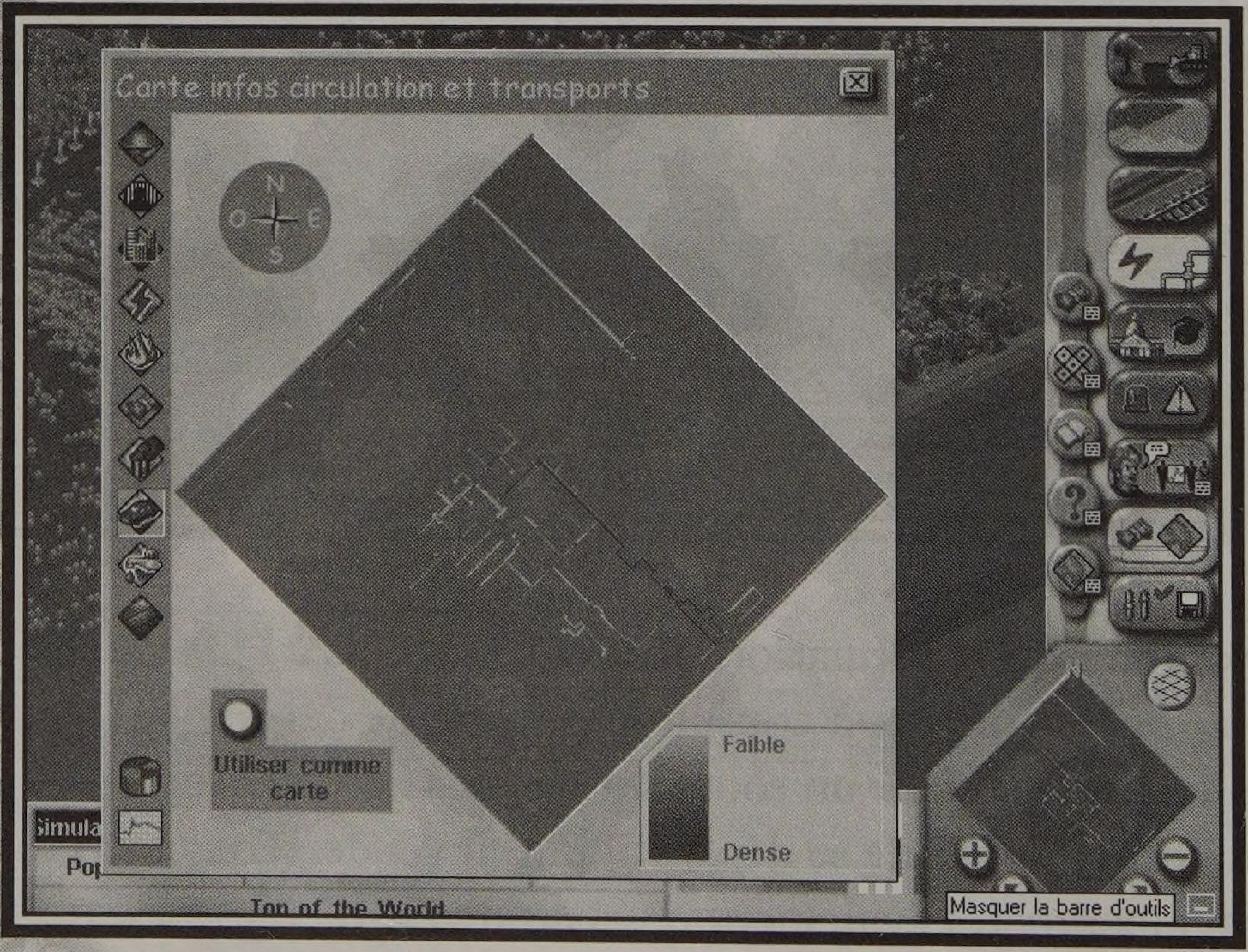

Carte infos circulation et transports
N
O
E
S
Utiliser comme carte
Faible
Dense
Masquer la barre d'outils
Top of the World

FIG. 8-7. GRÂCE À LA CARTE DE DENSITÉ DE LA CIRCULATION, VOUS POUVEZ VISUALISER LE FLUX DE LA CIRCULATION ET IDENTIFIER LES POINTS D'ÉTRANGLEMENT ÉVENTUELS.

En accédant à la section Afficher données de *SimCity 3000*, vous pouvez sélectionner la Carte de densité de la circulation afin d'identifier le niveau de circulation dans les différentes zones de votre ville.

Les réseaux de transport

Maintenant que vous savez comment et pourquoi les Sims voyagent, voyons de plus près quels sont les réseaux de transport disponibles.

Il existe plusieurs types de bâtiments que vous pouvez construire pour assister votre réseau. Certains sont proposés automatiquement lorsque le terrain le permet (collines escarpées ou eau) :

- Arrêt de bus
- Gare ferroviaire
- Station de métro
- Ponts
- Tunnels
- Gare/station de métro

NOTE

« Le coût d'une autoroute est calculé par carré. Un bloc de base couvre 4 carrés, soit 400 §. Aprés 1965, le coût par carré tombe à 135 § et le coût d'une bretelle tombe à 68 § ».

Tableau 8-4. Les éléments de transport, leur disponibilité et leur coût.

Moyen de Transport	Année de disponibilité	Coût	Type
Route	Toujours	10	public
Autoroute	1940	150	public
Bretelle	1940	75	public
Chemin de fer	Toujours	10	transport en commun
Gare ferroviaire	Toujours	250	transport en commun
Arrêt de bus	1920	150	transport en commun
Tunnel de métro	1910	150	transport en commun
Station de métro	1910	500	transport en commun
Chemin de fer/Métro	1910	500	transport en commun

Les routes

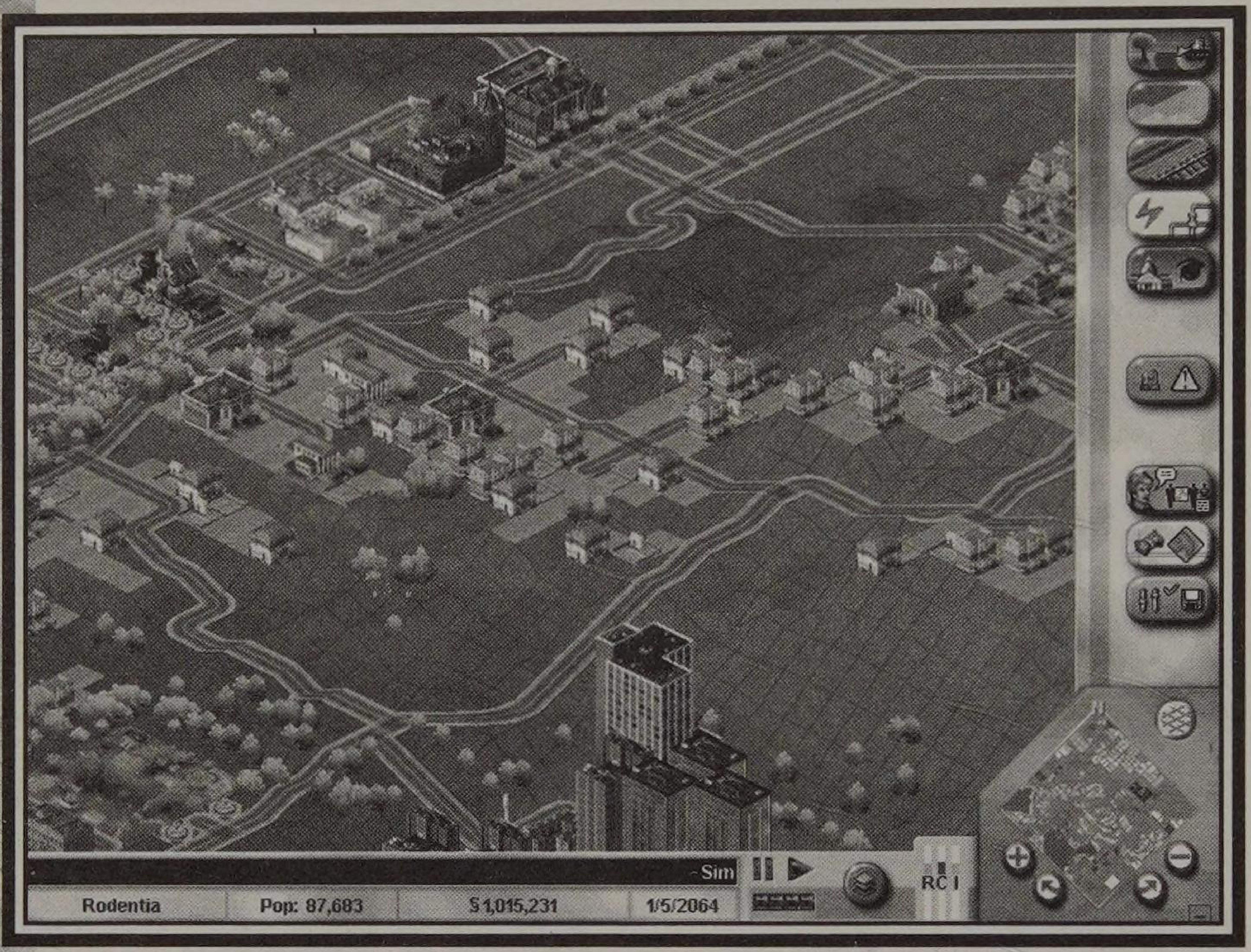


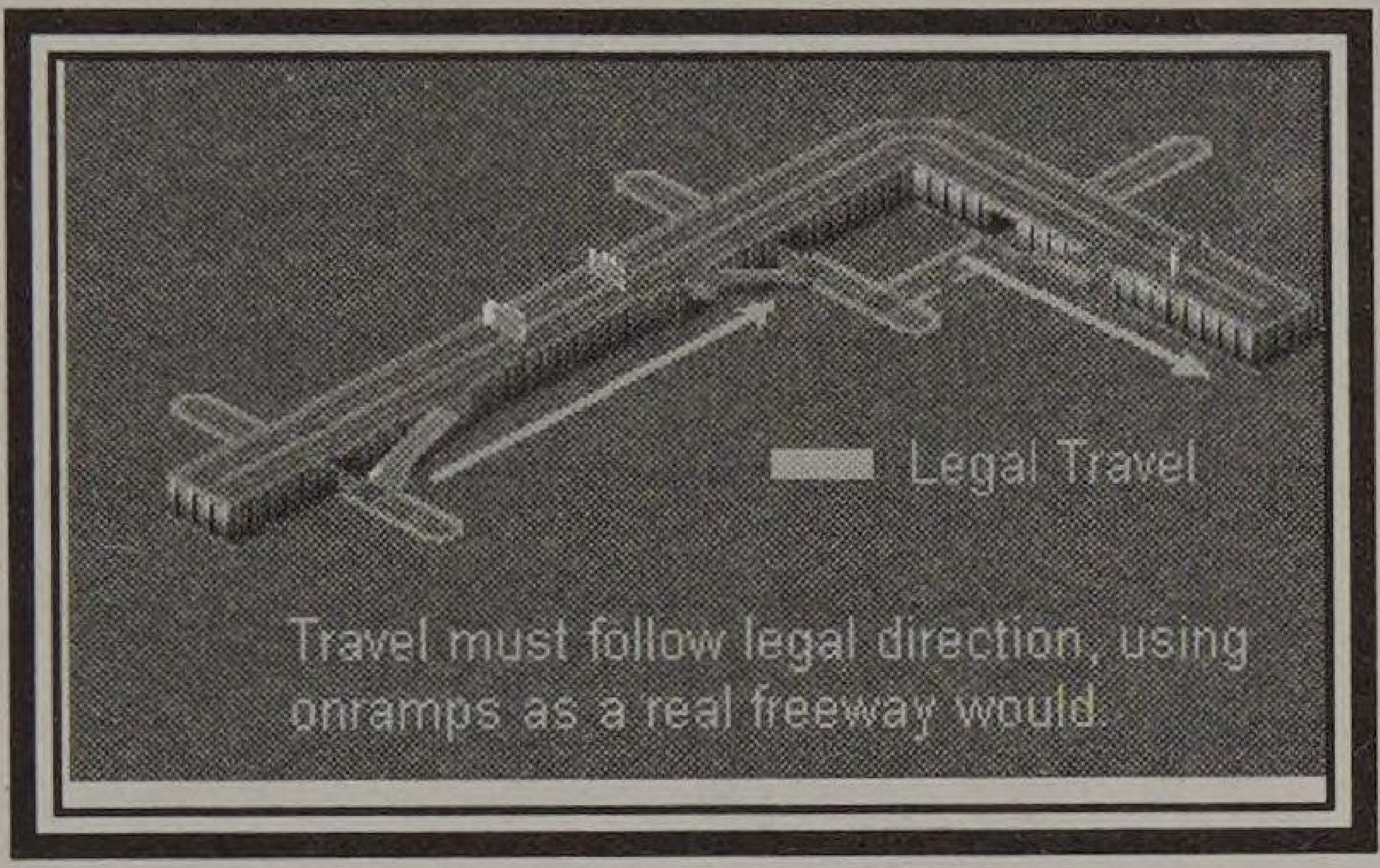
FIG. 8-8. LES ROUTES SONT ESSENTIELLES DANS N'IMPORTE QUELLE VILLE DE *SIMCITY*.

Les Sims adorent les routes de leur ville. Ils aimeraient se servir de leur voiture pour tous leurs déplacements, sans exception. Malheureusement, si vous ne construisez que des routes, votre ville ne sera rapidement qu'un goulot d'étranglement. Et vos Sims seront extrêmement vexés. Il est vrai, cependant, que les routes sont des éléments de base essentiels, surtout au début. En théorie, il serait possible de construire une ville sans routes, mais seulement une fois qu'elle serait mûre et qu'elle aurait beaucoup d'argent pour implanter partout des métros et des chemins de fer. Pour construire une ville sans routes, il faudrait pouvoir les détruire au moment propice après les avoir d'abord construites. Cette solution serait assez impraticable ; il vaut donc mieux s'habituer à placer beaucoup de routes dans la ville dès le départ.

Chaque carré de route que vous placez coûte de l'argent et augmente vos frais mensuels d'entretien des transports. Un bon concepteur de ville vise donc l'exploitation efficace des routes, afin de rendre service au plus grand nombre de Sims.

Les autoroutes

Disponibles à partir de 1940, les autoroutes permettent aux Sims de voyager trois fois plus vite que sur les routes. Les autoroutes sont des voies surélevées qui doivent être accessibles par des bretelles ; celles-ci sont placées stratégiquement tout le long de l'autoroute. Il faut noter que les bretelles fonctionnent comme dans la vie réelle. Par conséquent, pour permettre aux véhicules d'entrer et de sortir de l'autoroute, et d'y circuler dans les deux sens, il faut installer des bretelles des deux côtés, comme l'illustre la figure ci-dessous.



Travel must follow legal direction, using onramps as a real freeway would.

FIG. 8-9. LES BRETELLES D'AUTOROUTE SUIVENT DES RÈGLES LOGIQUES, TOUT COMME DANS LE MONDE RÉEL.

Parce que les Sims se déplacent plus vite sur les autoroutes, celles-ci supportent davantage de trajets à grande distance. Les bretelles présentent un coût de trois étapes ; pour les trajets très courts il est donc plus efficace d'utiliser les routes. Les autoroutes servent à relier des zones éloignées d'une même ville ou à créer des liaisons avec les villes voisines, auquel cas elles sont plus efficaces que les liaisons routières classiques.

ASTUCE

LORSQUE LES SIMS VOYAGENT, ILS ONT TOUJOURS UN SECTEUR DE DESTINATION EN TÊTE. ASSUREZ-VOUS QU'IL EXISTE AU MOINS UNE GARE À UNE DISTANCE D'ENVIRON 4 CARRÉS DE CHAQUE TYPE DE SECTEUR. PAR EXEMPLE, SUPPOSONS QU'UN SIM DÉMARRE UN TRAJET EN PROVENANCE D'UNE ZONE RÉSIDENTIELLE VERS UNE ZONE COMMERCIALE. SI LA ZONE COMMERCIALE EN QUESTION NE POSSÈDE PAS DE GARE À UNE DISTANCE D'ENVIRON 4 CARRÉS, VOUS POUVEZ ÊTRE SÛR QUE LE VOYAGE NE SERA PAS ACHEVÉ. VÉRIFIEZ DONC QU'IL Y A AU MOINS UNE GARE FERROVIAIRE PRÈS DE CHAQUE TYPE DE ZONE.

Le chemin de fer

Le transport ferroviaire est très efficace, mais les Sims ne peuvent pas monter ou descendre du train n'importe où. Le chemin de fer diffère du système routier. Les passagers doivent se servir uniquement des gares, qui doivent être placées stratégiquement le long du chemin de fer. Cinq fois plus efficace que les routes,le transport ferroviaire est une bonne méthode pour encourager les Sims à parcourir de longues distances. Pour les distances plus courtes, par contre, le coût de chaque gare (quatre étapes) rend ce type de transport moins efficace.

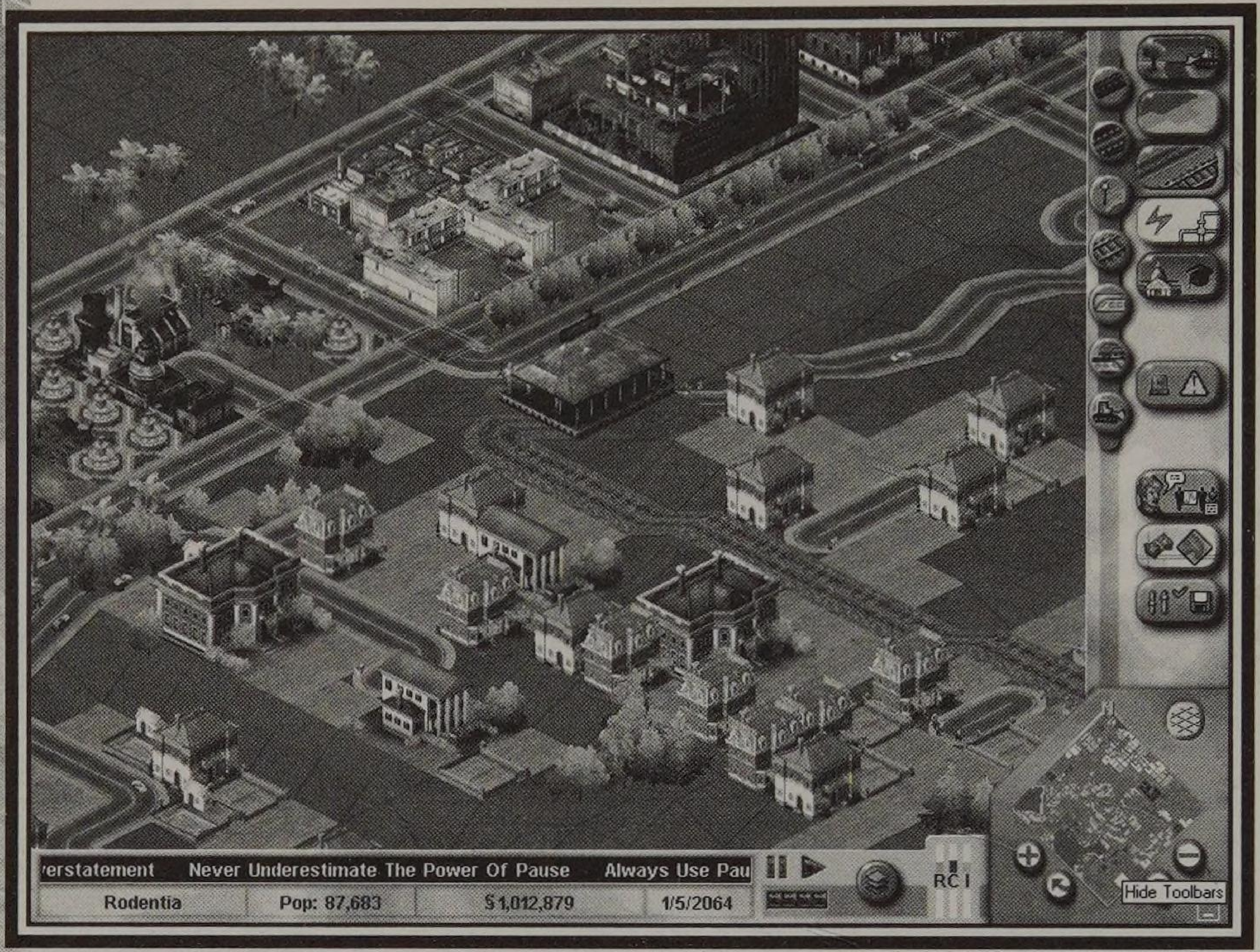
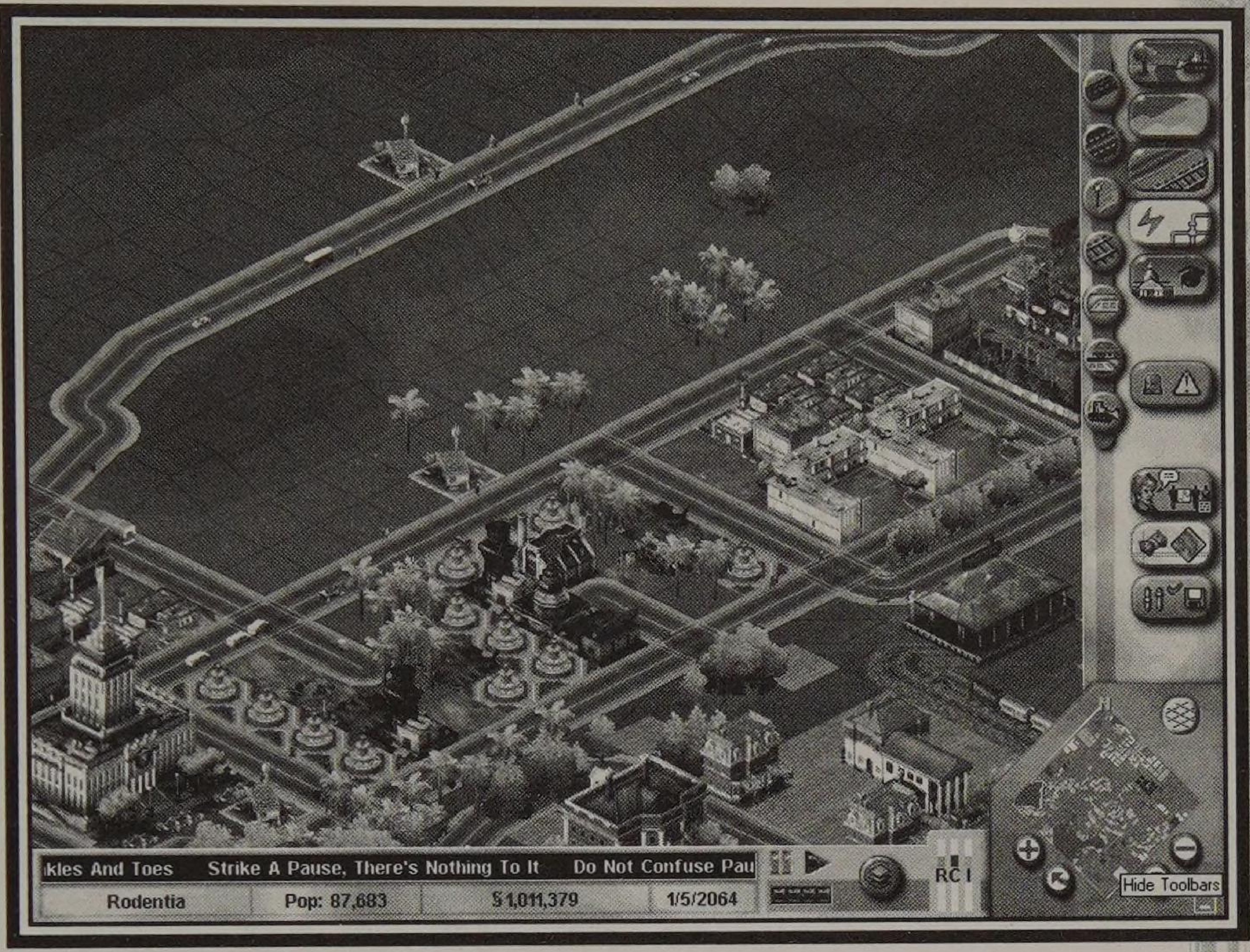

rerstatement Never Underestimate The Power Of Pause Always Use Pau
Rodentia
Pop: 87,683
$1,012,879
1/5/2064
RCI
Hide Toolbars

FIG. 8-10. FAITES EN SORTE QUE VOS GARES FERROVIAIRES SOIENT PLACÉES PRÈS DE CHACUN DES SECTEURS RCI, SINON CERTAINS PASSAGERS POTENTIELS N'ARRIVERONT JAMAIS ASSEZ PRÈS DE LA DESTINATION SOUHAITÉE.

Le bus

Disponible à partir de 1920, le bus ressemble à toutes les autres solutions de transport en commun dans la mesure où il contribue à la réduction des embouteillages. Le bus a certains avantages et inconvénients. Il n'est pas plus efficace que d'autres moyens de transport (et seulement un tiers plus efficace que la voiture) ; de plus, il impose une pénalité de quatre étapes par station de bus croisée. Ces stations de bus ont également un léger effet négatif de voisinage. Toutefois, l'avantage principal du bus vient du fait qu'il permet aux passagers de monter ou de descendre n'importe où sur l'itinéraire.

Tôt dans le jeu, le bus est une méthode efficace de transport en commun ; il suffit pour cela de poser quelques arrêts le long d'une route. Vous évitez ainsi tous les frais que nécessiterait la création d'un réseau ferroviaire ou de métro. Par conséquent, le bus est la forme de transport en commun la plus simple et la moins chère pour le début du jeu.



kles And Toes Strike A Pause, There's Nothing To It Do Not Confuse Pau

Rodentia Pop: 87,683 §1,011,379 1/5/2064

FIG. 8-11. N'OUBLIEZ PAS QUE LES SIMS NE PEUVENT MONTER DANS UN BUS QU'À UNE STATION DE BUS MAIS QU'ILS PEUVENT DESCENDRE N'IMPORTE OÙ SUR L'ITINÉRAIRE.

Le métro

Le métro fait partie de votre réseau de chemin de fer, la différence étant qu'il est souterrain. Plus onéreux à construire et à entretenir, il permet par contre de créer un important réseau de transport en commun dans une ville très peuplée, sans utiliser de terrain supplémentaire. Les Sims ne peuvent accéder au métro que par le biais des stations ou gares, et ils subissent la règle des pénalités de quatre étapes par station. Bien que le métro devienne disponible en 1910, il est sûrement plus efficace plus tard dans le jeu, une fois que votre ville est plus grande et que vous avez les fonds pour construire et entretenir le réseau.

Vous pouvez ajouter des stations de métro dans la vue aérienne ou dans la vue souterraine du métro. Quoi qu'il arrive, vous ne pouvez ajouter des tunnels de métro que si vous vous trouvez dans la vue du métro. Lorsque vous affichez la vue du métro, vous voyez la partie souterraine de toutes les stations ainsi que tous les tunnels. Les tunnels suivent les contours du terrain qui se trouve au-dessus ; par conséquent, il est impossible de construire des tunnels si le terrain est trop escarpé.

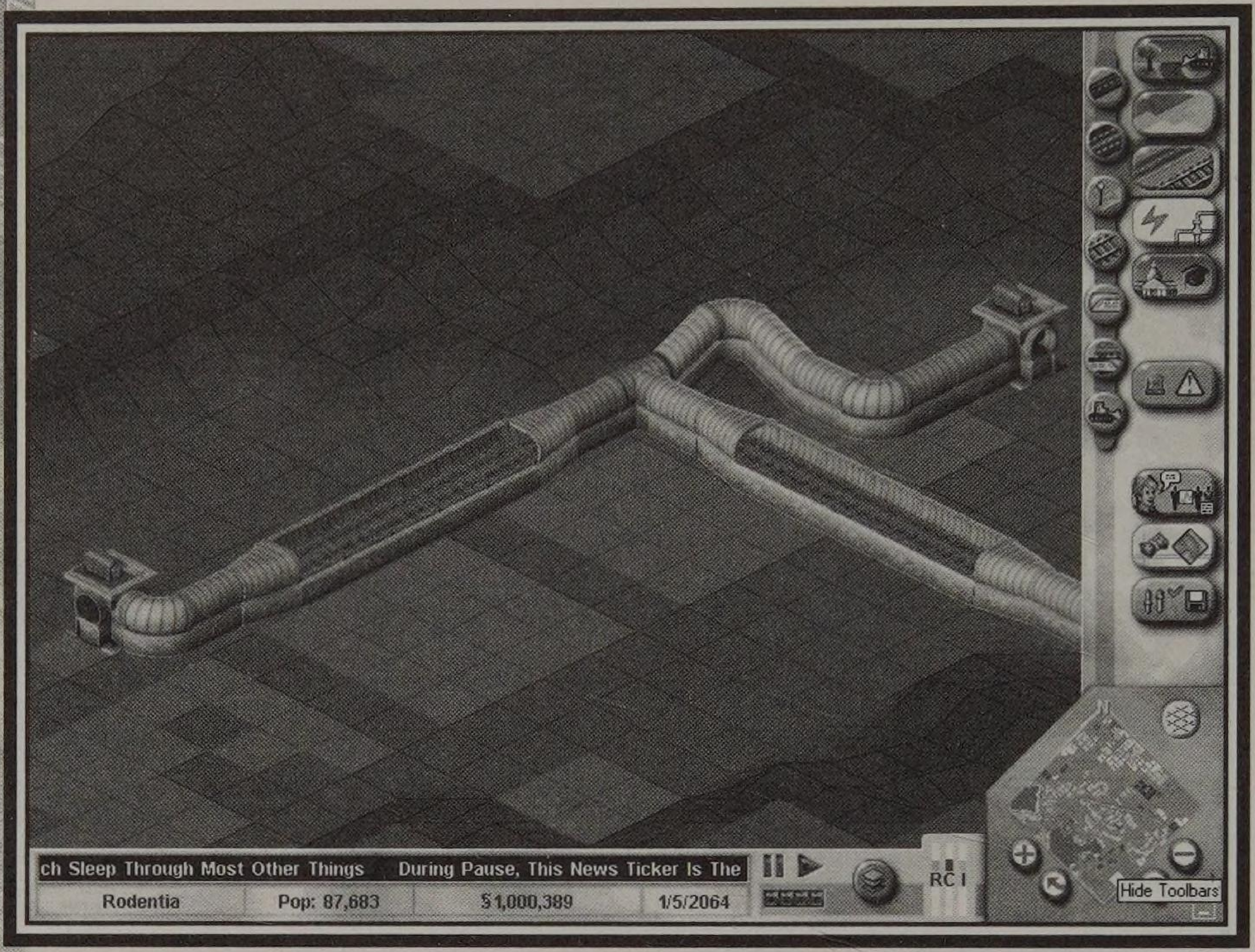

ch Sleep Through Most Other Things   During Pause, This News Ticker Is The

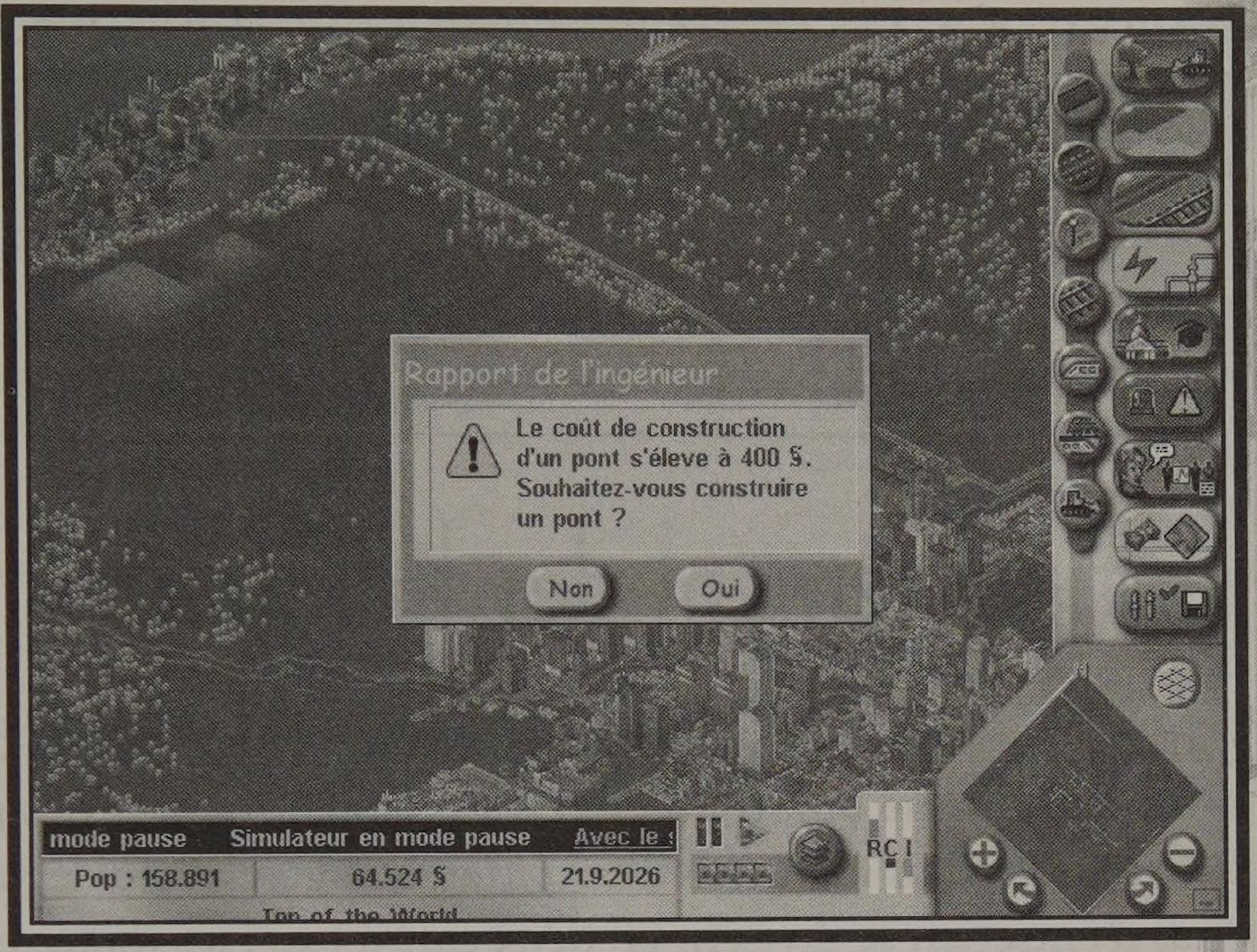
FIG. 8-12. LE RÉSEAU SOUTERRAIN EST UN MOYEN DE TRANSPORT EN COMMUN QUI ÉCONOMISE DU TERRAIN.

Il est plus difficile de construire des tunnels de métro que des routes. En effet, lors de la création de routes sur un terrain escarpé, les ingénieurs peuvent automatiquement ajuster la construction. Ce luxe est impossible dans le cas du métro. Pour cette raison, il vaut mieux forer les tunnels sous des routes et sous de grands espaces plats et construits.

Notez que si vous étendez un tunnel de métro jusqu'au bord du plan, vous aurez l'opportunité de créer une liaison de métro avec une ville voisine. Une telle liaison aurait le même effet que la construction d'une liaison d'autoroute avec un voisin.

Les ponts

Dès que vous tentez de poser une route, une autoroute ou un chemin de fer au-dessus d'un plan d'eau, le jeu proposera alors d'y construire un pont. Vous pouvez refuser cette proposition si vous le voulez, mais sachez que si vous souhaitez traverser l'eau, il va falloir en payer le prix ! Puisque les ponts coûtent plus cher que les carrés de transport habituels, il faut que vous sachiez si vous avez réellement besoin de traverser cette étendue d'eau ou s'il existe une route alternative. Un pont ne peut être qu'horizontal ou vertical. Le type de pont est déterminé par le type de transport que vous êtes en train d'installer et la distance pour traverser l'eau.


Rapport de l'ingénieur

Le coût de construction d'un pont s'élève à 400 §. Souhaitez-vous construire un pont ?

Non
Oui
mode pause
Simulateur en mode pause
Avec le
Pop : 158.891
64.524 §
21.9.2026
RCI
Top of the World

FIG. 8-13. LORSQUE VOUS ESSAYEZ DE CONSTRUIRE UNE ROUTE, UN CHEMIN DE FER OU UNE AUTOROUTE AU-DESSUS D'UN PLAN D'EAU, VOUS AUREZ L'OCCASION D'Y PLACER UN PONT – À UN CERTAIN PRIX …

Les tunnels

Parfois, le terrain est trop escarpé pour pouvoir construire une route, une autoroute ou un chemin de fer. Si vous essayez de construire sur ce type de surface, on vous proposera d'y creuser un tunnel. Un tunnel aide à traverser un terrain montagneux mais coûte beaucoup plus cher. Si aucune issue n'est possible, la simulation vous informera qu'il est impossible d'y installer un tunnel. Comme c'est le cas pour les ponts, il vaut mieux vous interroger sur la nécessité de construire un tunnel ; peut-être existe-t-il un autre moyen pour arriver de l'autre côté du terrain en question.

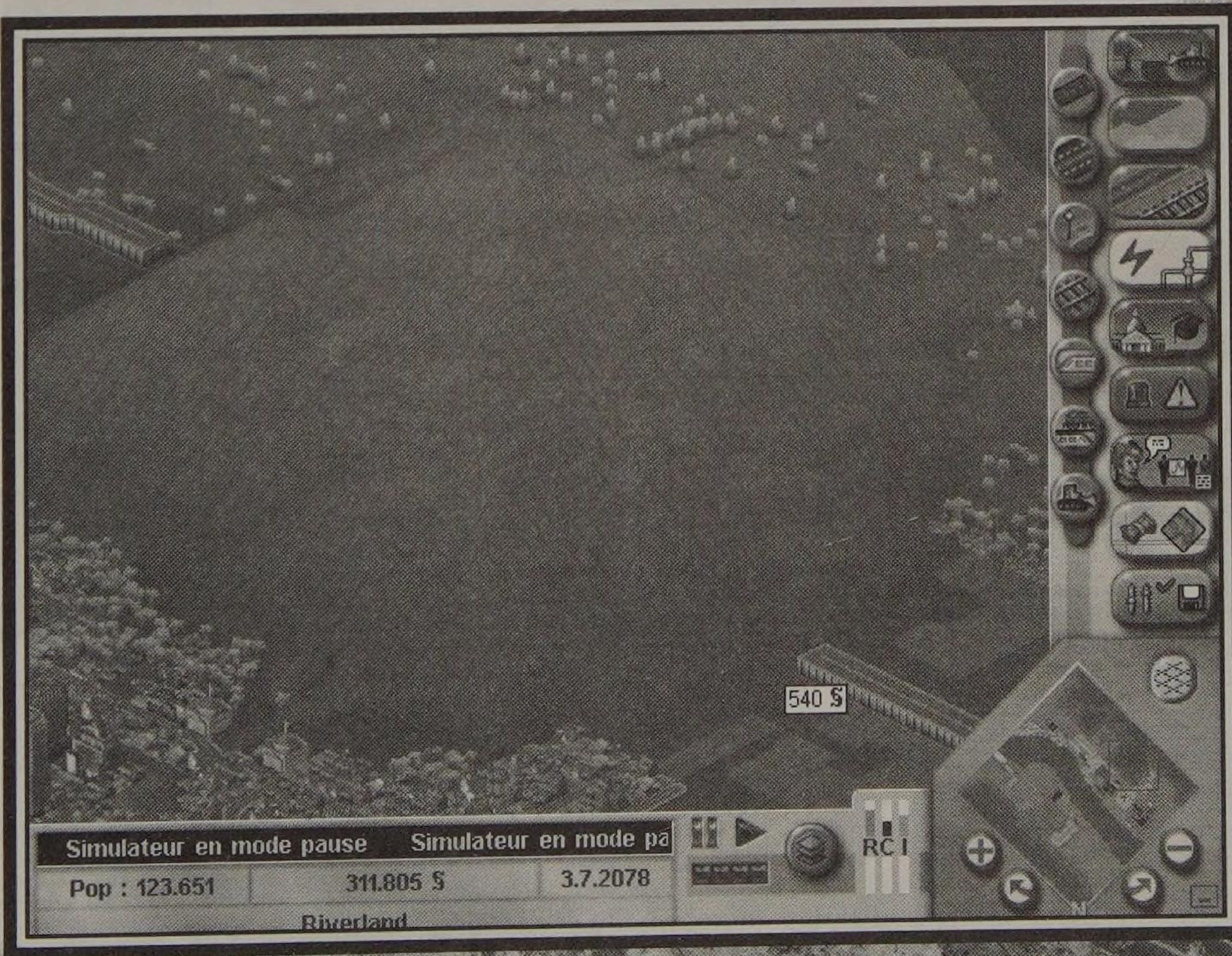

540 §
Simulateur en mode pause
Simulateur en mode pa
Pop : 123.651
311.805 §
3.7.2078
RCI
Riverland

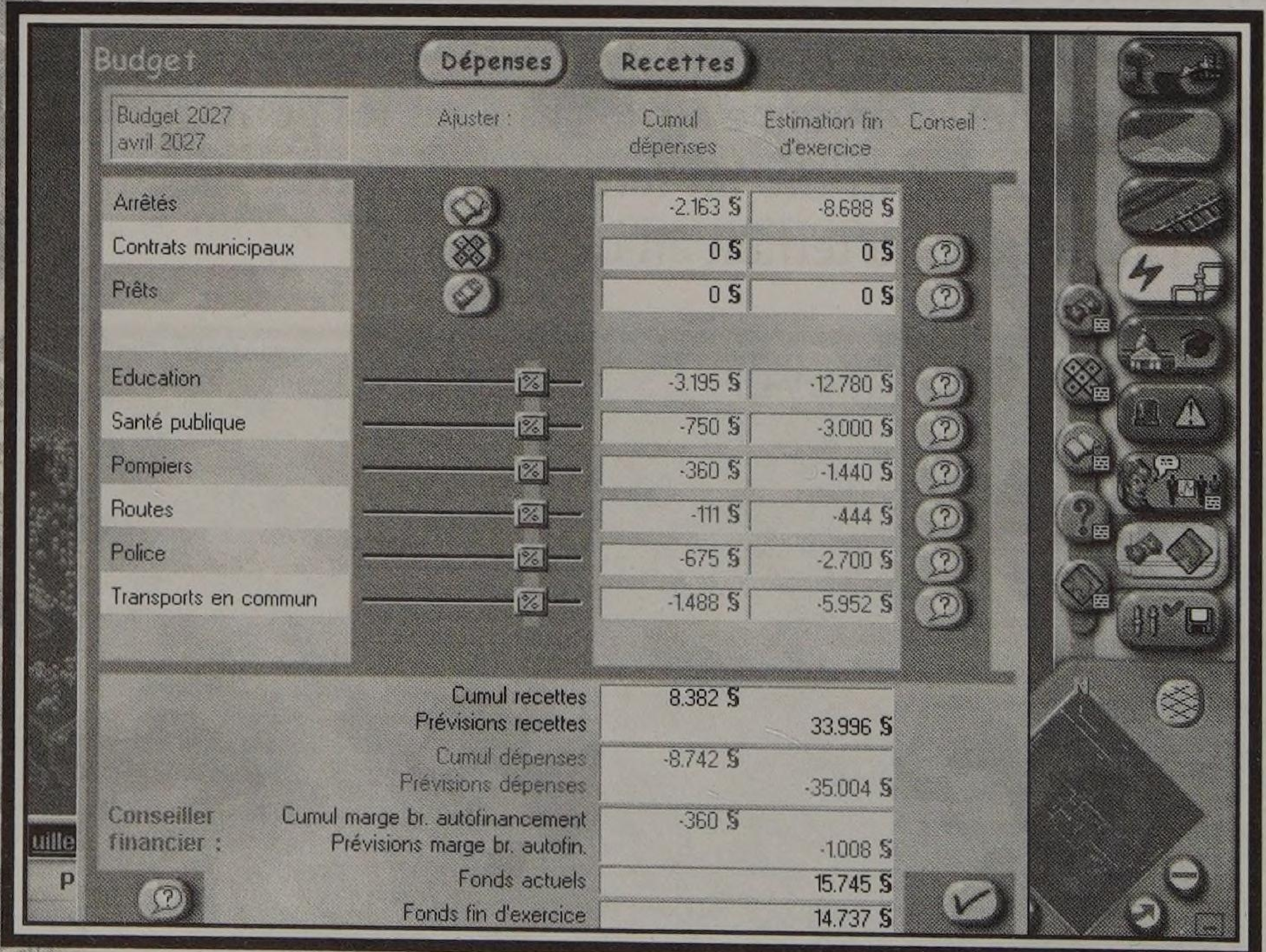
FIG. 8-14. SI VOUS ESSAYEZ DE CONSTRUIRE UNE ROUTE OU UN CHEMIN DE FER SUR UNE MONTAGNE, VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ – MOYENNANT LES BONNES CONDITIONS – D'Y CREUSER UN TUNNEL.

TABLEAU 8-5. LES COÛTS RELATIFS DE CONSTRUCTION DE PONT ET DE TUNNEL.

Transport	Normal	Pont	Tunnel
Route	10	100	1 000
Autoroute	20	1 000	NA
Chemin de fer	10	500	1 000

Le financement des transports

Chaque carré de route, autoroute, chemin de fer, tunnel de métro, pont ou tunnel, ainsi que chaque bus, train ou station de métro que vous placez dans votre ville augmentent les frais mensuels d'entretien que gère votre département des transports. Ces frais d'entretien se divisent en deux catégories : les routes et les transports en commun. Chacune de ces catégories a besoin de son propre financement. Le tableau 8-6 illustre le coût par carré de chacun de ces éléments de transport. Si vous n'y prenez pas garde, ces coûts s'accumuleront ; de même, il faut éviter la conséquence fâcheuse de trop peu de financement.



Budget 2027 avril 2027	Ajuster :	Cumul dépenses	Estimation fin d'exercice	Conseil :
Arrêtés		-2.163 $	-8.688 $	
Contrats municipaux		0 $	0 $	
Prêts		0 $	0 $	
Education		-3.195 $	-12.780 $	
Santé publique		-750 $	-3.000 $	
Pompiers		-360 $	-1.440 $	
Routes		-111 $	-444 $	
Police		-675 $	-2.700 $	
Transports en commun		-1.488 $	-5.952 $	

Conseiller financier :

Cumul recettes	8.382 $	
Prévisions recettes		33.996 $
Cumul dépenses	-8.742 $	
Prévisions dépenses		-35.004 $
Cumul marge br. autofinancement	-360 $	
Prévisions marge br. autofin.		-1.008 $
Fonds actuels		15.745 $
Fonds fin d'exercice		14.737 $

FIG. 8-15. QUEL QUE SOIT LE RÉSEAU DE TRANSPORT QUE VOUS CONSTRUISEZ, N'OUBLIEZ PAS DE LE FINANCER SUFFISAMMENT.

TABLEAU 8-6. COÛTS MENSUELS D'ENTRETIEN DES TRANSPORTS.

Transport	Coût mensuel
Route	0,02
Autoroute	0,3
Chemin de fer	0,01
Métro	0,2
Dépôt de bus	10
Gare ferroviaire	10
Station de métro	10
Gare/Métro	10
Pont	§1/50 carrés
Tunnel	§1/50 carrés

Le financement des routes

Comme pour tous les budgets municipaux, l'échelle du budget des transports s'étend de 0 à 120 %. Si vous le placez à l'extrême droite, vous « surfinancez ». Il ne faut pas non plus le placer trop à gauche, au détriment de vos routes et de vos autoroutes. Celles-ci se trouveraient vite parsemées de nids-de-poule, ce qui aurait une mauvaise influence sur le potentiel de déplacement de vos citoyens. Moins vous financez, plus vous risquez de retrouver vos voies publiques criblées de nids-de-poule. Si vous souhaitez remplacer des carrés à nids-de-poule, vous pouvez soit accroître votre budget, auquel cas la simulation les remplacera automatiquement, soit les passer au bulldozer avant de les remplacer vous-même.

Le financement des transports en commun

Si vous financez les transports en commun entre 100 et 110 % de la somme nécessaire, les Sims auront légèrement tendance à emprunter cette forme de transport plutôt que de prendre la voiture. Financer au-dessus de 110 % ne provoque que quelques messages de téléscripteur destinés à féliciter les actions du maire – ce ne serait que du gaspillage !

Si vous ne financez pas assez votre département des transports, pendant trop longtemps, vous risquez de provoquer une grève des transports. Cette probabilité s'accroît en fonction de l'importance du sous-financement et de sa durée. Autrement dit, moins vous accordez de financements aux transports en commun et plus vous vous obstinez à ne pas les augmenter, plus vous risquez une grève.

Les grèves des transports

En cas de grève des transports :

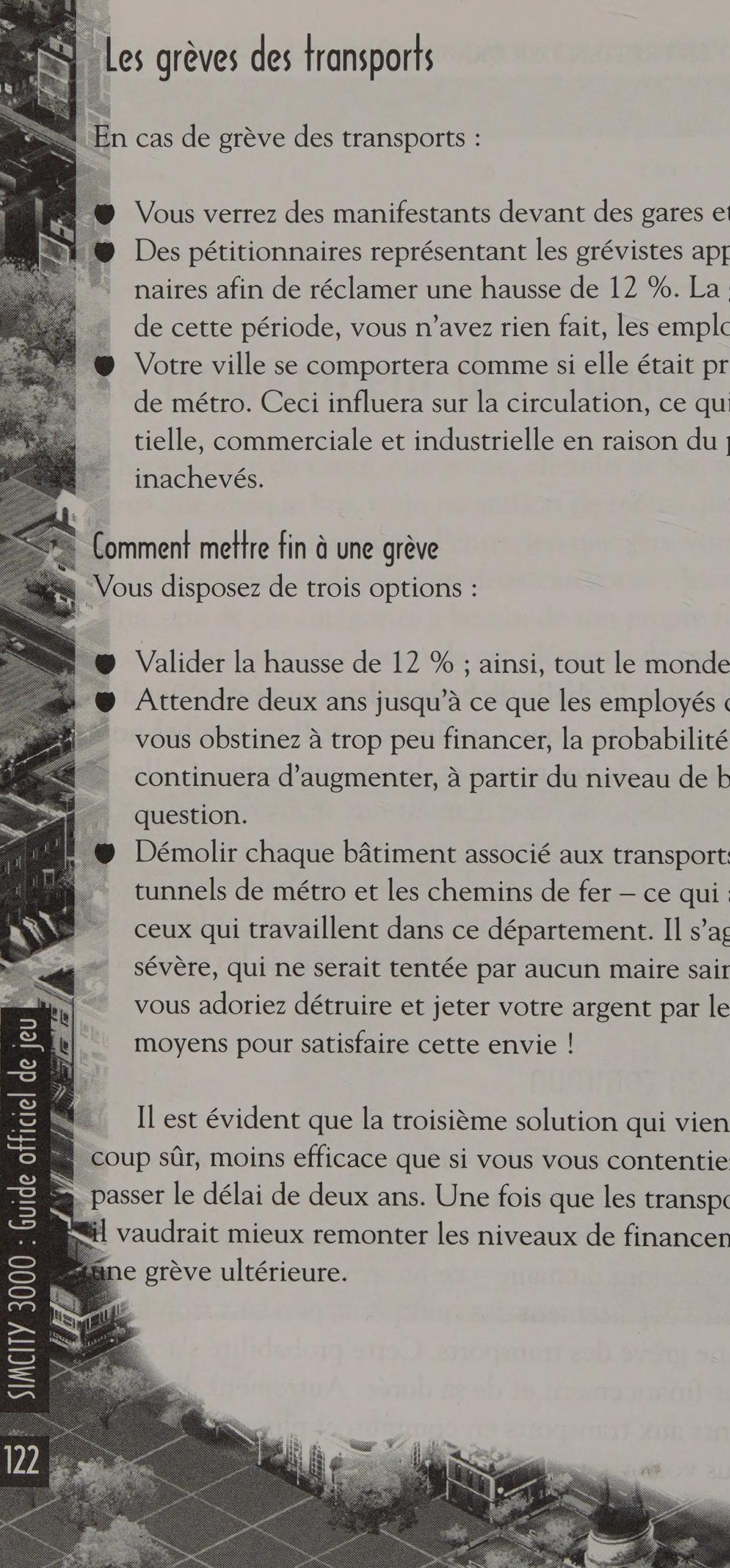
- Vous verrez des manifestants devant des gares et des stations de métro.
- Des pétitionnaires représentant les grévistes apparaîtront sur la liste des pétitionnaires afin de réclamer une hausse de 12 %. La grève durera deux ans ; si, au bout de cette période, vous n'avez rien fait, les employés reprendront leur travail.
- Votre ville se comportera comme si elle était privée de bus, de chemins de fer et de métro. Ceci influera sur la circulation, ce qui affectera les demandes résidentielle, commerciale et industrielle en raison du plus grand nombre de voyages inachevés.

Comment mettre fin à une grève

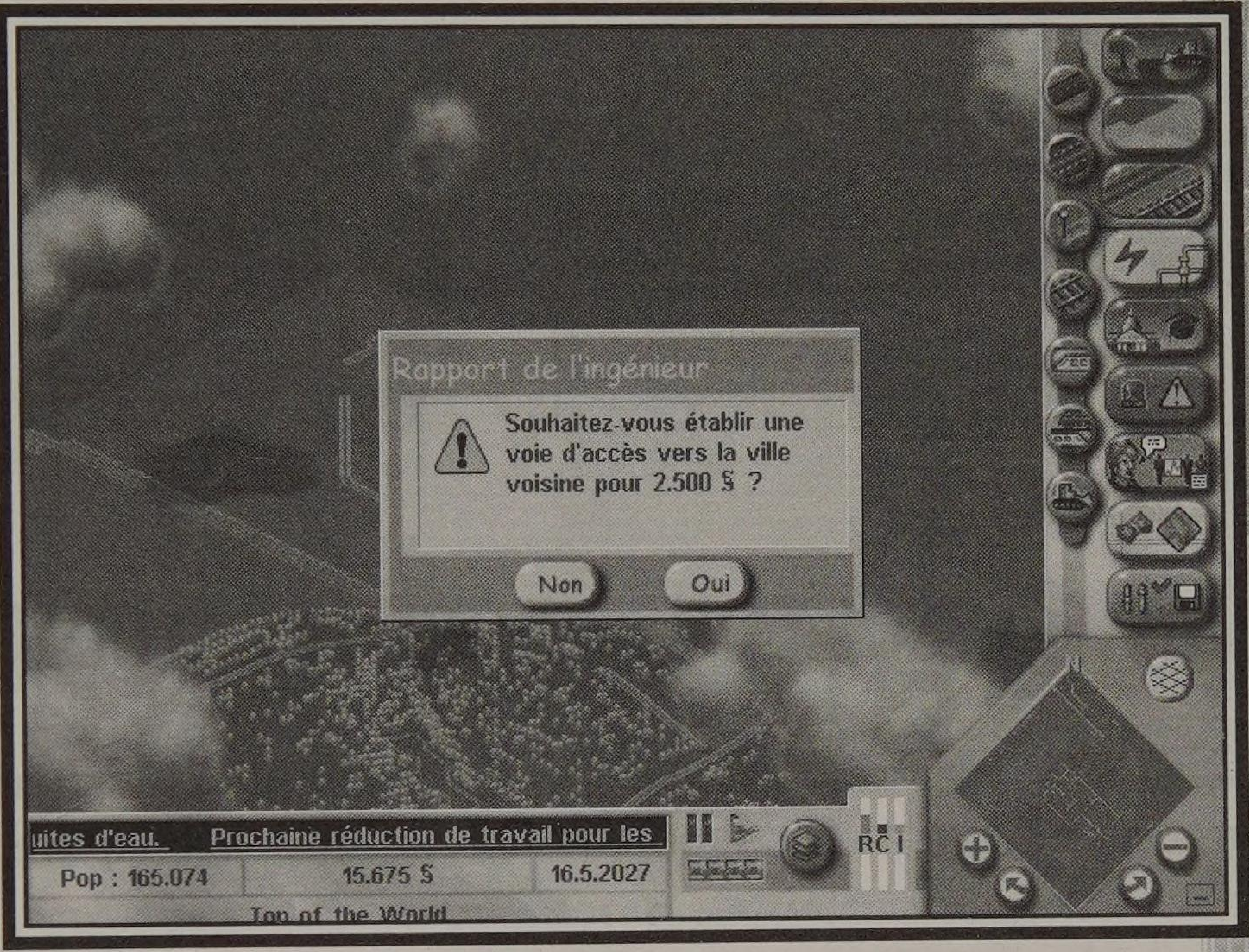
Vous disposez de trois options :

- Valider la hausse de 12 % ; ainsi, tout le monde reprendra le travail.
- Attendre deux ans jusqu'à ce que les employés cèdent. Il est évident que si vous vous obstinez à trop peu financer, la probabilité du démarrage d'une autre grève continuera d'augmenter, à partir du niveau de base du taux de financement en question.
- Démolir chaque bâtiment associé aux transports en commun – y compris tous les tunnels de métro et les chemins de fer – ce qui aura pour effet de chasser tous ceux qui travaillent dans ce département. Il s'agit d'une approche extrêmement sévère, qui ne serait tentée par aucun maire sain d'esprit. À moins, bien sûr, que vous adoriez détruire et jeter votre argent par les fenêtres – mais il existe d'autres moyens pour satisfaire cette envie !

Il est évident que la troisième solution qui vient d'être énoncée est extrême et, à coup sûr, moins efficace que si vous vous contentiez d'accorder les 12 % ou de laisser passer le délai de deux ans. Une fois que les transports en commun auront redémarré, il vaudrait mieux remonter les niveaux de financement au maximum afin d'éviter une grève ultérieure.



Des liaisons avec les voisins



Souhaitez-vous établir une voie d'accès vers la ville voisine pour 2.500 $?

FIG. 8-16. IL FAUT CONSTRUIRE DES LIAISONS AVEC VOS VOISINS SOUS FORME DE ROUTES, D'AUTOROUTES OU DE LIGNES DE MÉTRO. VOUS NE LE REGRETTEREZ PAS.

Si vous faites glisser les icônes des routes, des autoroutes ou des chemins de fer au-delà des bordures du plan de la ville, le jeu vous proposera de créer une liaison avec une ville voisine. En créant des liaisons routières, vous augmenterez sûrement la demande commerciale en permettant aux citoyens des villes voisines de venir chez vous. Cette démarche permettra également davantage d'immigration vers votre ville. De plus, ce type de liaison fait monter le nombre de voyages effectués dans la mesure où elle encourage le trafic entre votre ville et le voisinage. Les liaisons d'autoroutes produisent – avec plus d'intensité – le même effet que les liaisons routières.

Les liaisons ferroviaires peuvent augmenter également la demande industrielle, étant donné que les trains peuvent transporter des produits entre différentes villes.

Les trois types de liaison – par route, autoroute et chemin de fer – vous permettent de créer un marché de traitement des déchets avec une ville voisine. Les ports maritimes produisent le même effet.

Il est vrai que les liaisons avec les voisins coûtent de l'argent, mais, en général, elles en valent la peine car elles stimulent votre économie.

TABLEAU 8-7. COMBIEN COÛTENT LES LIAISONS AVEC LES VILLES VOISINES ?

Liaison	Coût
Route	§2 500
Autoroute	§5 000
Chemin de fer	§2 500
Métro	§4 000
Port maritime	Nul
À travers un plan d'eau	§2 000
Électricité	§2 000

Les arrêtés concernant les transports

Comme le montre le tableau 8-8 ci-dessous, il existe divers arrêtés en matière de transport. Pour plus d'informations, consultez le chapitre 15 : Les Arrêtés.

TABLEAU 8-8. LES ARRÊTÉS CONCERNANT LES TRANSPORTS.

Arrêté	Disponibilité	Coût Mensuel	Avantages	Inconvénients
Amendes de stationnement	Toujours	+§0,00065/Sim	Moins de circulation. Plus de revenus	Impopulaires
Service de navette	Toujours (à condition de disposer d'un service de bus, de train ou de métro)	-§0,2008/Sim + 2 × nombre d'arrêts de bus	Permet 1 carré de plus jusqu'à un moyen de transport	Coûte de l'argent
Agent de la circulation	Toujours mais seulement par pétition une fois qu'il existe plus de 250 carrés de route	-§0,0005/Sim	Augmente l'espérance de vie	Coûte de l'argent ; augmente la circulation de 3 %
Subvention des transports en commun	1940 et dès qu'un service de bus, de métro ou de train existe	Les revenus des transports en commun sont divisés par deux	Augmente le nombre de passagers	Réduit les revenus
Des journées de conduite alternée	1950	-%0,0001/Sim	Diminue la circulation	Coûte de l'argent ; impopulaires
Partage de véhicules	1980	-§0,00065/Sim	Baisse de circulation globale de 5 %	Coûte de l'argent

Chapitre 9

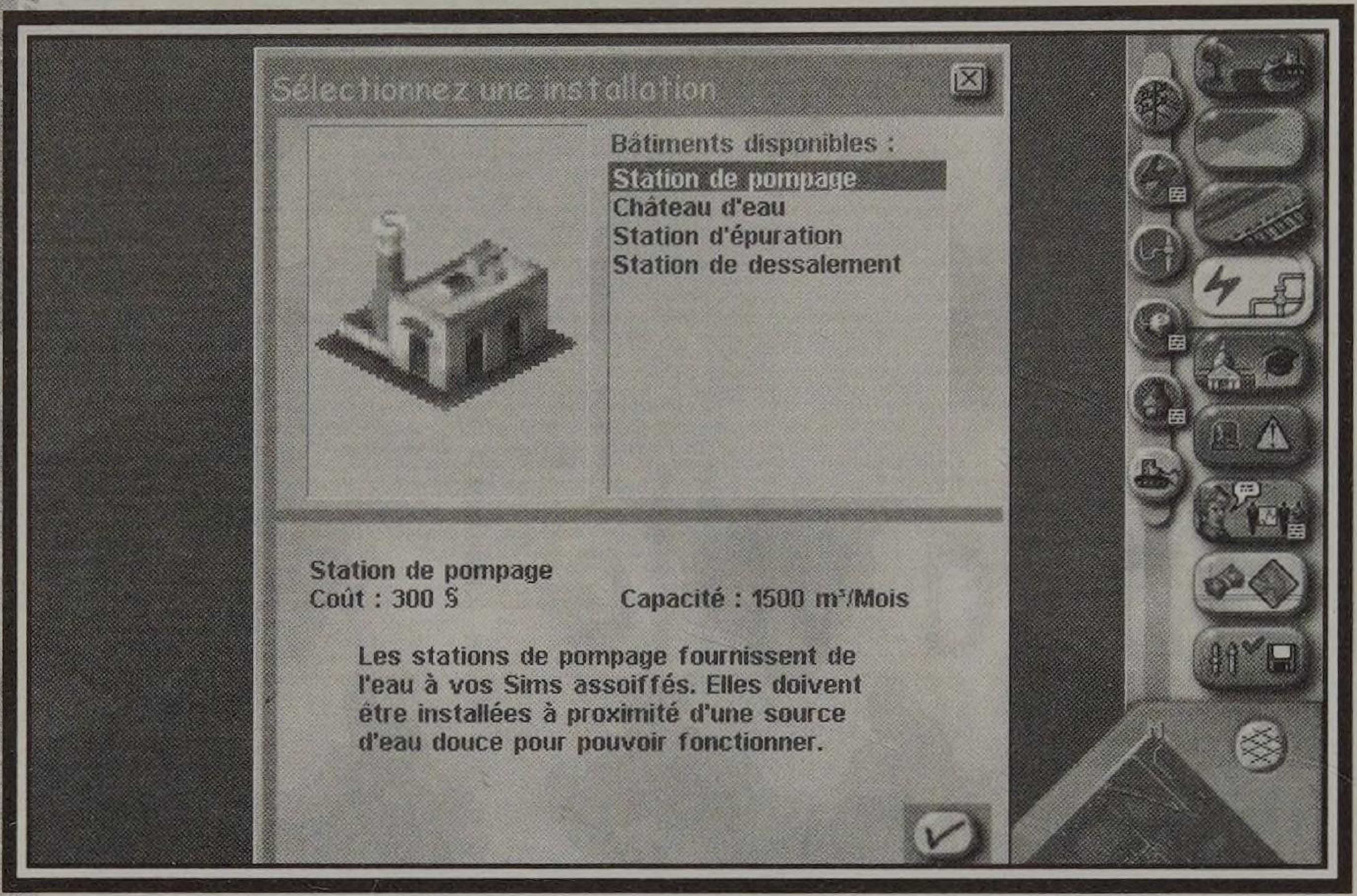
De l'eau plein la ville !

L'eau n'est pas aussi essentielle que l'électricité. Cependant, elle est très importante si vous souhaitez que votre ville atteigne sa densité maximale. Sans une quantité suffisante d'eau, les secteurs ne dépasseront pas une densité basse. L'eau permet aussi de diminuer le risque d'incendie au sein des immeubles, c'est-à-dire éviter des incendies importants capables de raser des pâtés de maisons entiers.

Ce chapitre aborde les points suivants :

- Les équipements et les sources d'eau
- Le réseau de distribution d'eau
- Le positionnement d'eau sur le plan
- Les arrêtés
- L'achat et la vente d'eau.

Les équipements et les sources d'eau



Station de pompage
Coût : 300 §
Capacité : 1500 m^3/Mois

Les stations de pompage fournissent de l'eau à vos Sims assoiffés. Elles doivent être installées à proximité d'une source d'eau douce pour pouvoir fonctionner.

FIG. 9-1. POUR OBTENIR LES MEILLEURS RÉSULTATS, VOUS AVEZ INTÉRÊT À PLACER TÔT DES POMPES À EAU ET DES CHÂTEAUX D'EAU.

Dans le tableau 9-1, vous trouverez une liste d'équipements associés à l'eau. Pour être le plus efficace possible, chacun de ces équipements doit être relié au réseau de distribution d'eau. À l'exception des canalisations, ils doivent également être reliés au réseau électrique municipal. Rappelez-vous, cependant, que chaque équipement d'eau rayonne sur une superficie de 7 carrés ; par conséquent, il suffirait théoriquement de construire beaucoup de châteaux d'eaux, sans placer la moindre canalisation.

TABLEAU 9-1. LES ÉQUIPEMENTS D'EAU.

Équipement	Coût	Mètres cubes par mois	Disponibilité	Espérance de vie	Remarques
Canalisations	§5	NA	1900	NA	L'eau est distribuée sur 7 carrés de chaque côté de la canalisation
Station de pompage	§750	1 500	1900	110 ans	Réduit à une efficacité de 20 % si plus d'1 carré provient d'une source d'eau fraîche. Moins efficace si l'eau est polluée. Moins efficace avec le temps
Château d'eau	§250	600	1900	130 ans	Moins efficace si l'eau est polluée et avec le temps
Usine de traitement des eaux	§15 000	NA	1935	70 ans	Réduit la pollution jusqu'à 1,8m par unité, par mois, sur toute la ville
Usine de dessalement	§5 000	5 000	1965	100 ans	Doit être située à côté d'une source d'eau salée ; moins efficace si éloignée de l'eau salée de plus d'un carré, si l'eau est polluée et avec le temps

L'eau est disponible auprès de diverses sources figurant sur la carte de la ville. Les fleuves, les ruisseaux, les lacs, le littoral et les plans d'eau décoratifs sont tous sources d'eau. Sachez toutefois que la simulation suppose qu'il existe une couche uniforme de nappe phréatique, ce qui signifie que vous pouvez placer un château d'eau n'importe où sur la carte pour faire venir de l'eau. Tous les autres équipements sont beaucoup moins efficaces, voire inutiles, s'ils ne sont pas posés près d'une source d'eau convenable.

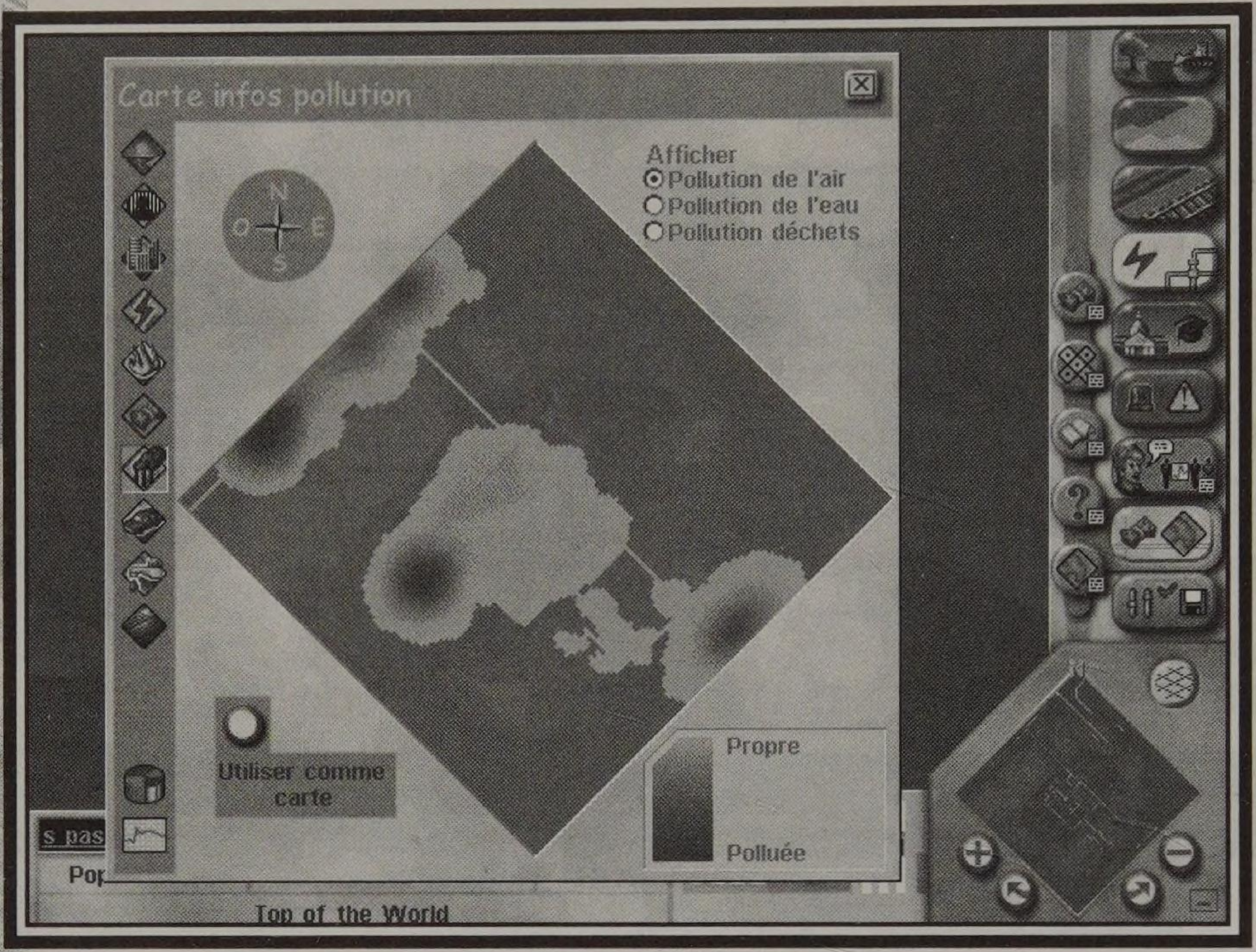
Il existe également un effet négatif de voisinage provoqué par les divers sous-systèmes de pompage d'eau. Le tableau qui suit démontre l'effet négatif par rapport aux valeurs foncières, exprimé en pourcentages :

TABLE 9-2. EFFETS NÉGATIFS DES ÉQUIPEMENTS D'EAU SUR LA VALEUR FONCIÈRE.

Sous-système	Résidentiel	Commercial	Industriel	Tout autre
Pompe à eau	- 5 %	NA	NA	NA
Usine de traitement des eaux	- 20 %	- 12 %	- 5 %	- 10 %
Usine de dessalement	- 20 %	- 12 %	- 5 %	- 10 %
Château d'eau	- 10 %	- 2 %	NA	NA

La densité de la pollution

Pour chaque bâtiment, la pollution (de l'air, de l'eau et par les déchets) est mesurée en fonction d'un effet maximal ; celui-ci s'exprime sur les carrés entourant le bâtiment en question, et se dissipe sur un rayon précis. Cependant, vu que ces effets sont cumulatifs, en fonction de la proximité d'autres bâtiments polluants, l'effet réel d'un carré donné par rapport à la valeur foncière peut être bien supérieur à celui exprimé par les chiffres. Même un bâtiment relativement peu polluant peut avoir un effet très négatif sur le terrain avoisinant s'il se trouve près d'autres bâtiments polluants. Cette règle s'applique également à la pollution de l'eau : elle a une valeur maximale qui se dissipe sur un rayon donné. Les déchets, par contre, sont mesurés par la quantité produite chaque mois ; ils doivent être traités par un moyen approprié, enfouissement ou incinération.


Carte infos pollution
N
O
E
S
Utiliser comme carte
Propre
Polluée
s pas
Pop
Top of the World

Afficher
◉ Pollution de l'air
○ Pollution de l'eau
○ Pollution déchets

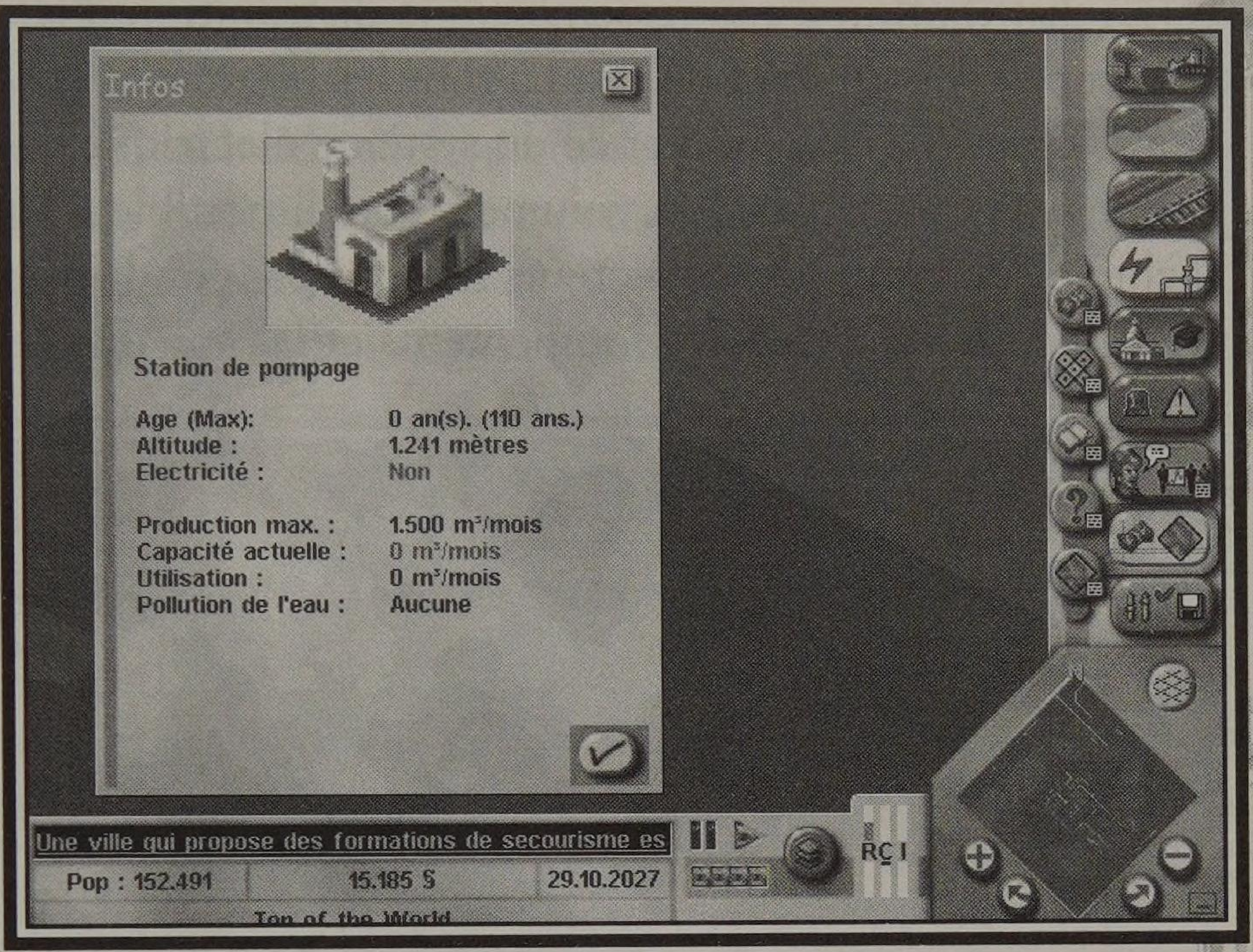
FIG. 9-2. COMME LA POLLUTION DE L'AIR, CELLE DE L'EAU PRODUIT UN EFFET LOCAL CUMULATIF.

TABLEAU 9-3. EFFET POLLUANT DES ÉQUIPEMENTS D'EAU.

Sous-système	Air	Eau	Déchets
Pompe à eau	8	0	0
Usine de traitement des eaux	50	—	30
Usine de dessalement	50	0	30

L'eau étant considérée comme une ressource inépuisable, la panne d'eau est impossible, indépendamment du nombre de pompes que vous installez ou des quantités que consomment les Sims. Un facteur limitatif concernant l'utilisation de l'eau est la pollution. Après 1935, vous aurez intérêt à construire quelques usines de traitement des eaux. Pour plus d'informations sur la pollution de l'eau, consultez le chapitre 10 : La Pollution.

Durée de vie



Station de pompage

Age (Max): 0 an(s). (110 ans.)
Altitude : 1.241 mètres
Electricité : Non

Production max. : 1.500 m³/mois
Capacité actuelle : 0 m³/mois
Utilisation : 0 m³/mois
Pollution de l'eau : Aucune

Une ville qui propose des formations de secourisme es

Pop : 152.491
15.185 $
29.10.2027
Top of the World

FIG. 9-3. LES INFORMATIONS CONCERNANT LES ÉQUIPEMENTS D'EAU CONTIENNENT LEUR DURÉE DE VIE AINSI QUE D'AUTRES DONNÉES.

Les équipements dans le domaine de l'eau ont une durée de vie fixe. Moins efficaces avec le temps, ils subissent une baisse progressive de capacité durant la seconde moitié de leur temps de service. S'ils ne sont pas remplacés en fin de carrière, ils finiront en un tas de gravats. Le tableau 9-4 illustre la durée de vie relative de chaque type d'équipement d'eau ainsi que l'âge auquel ils commencent à se dégrader. Ces chiffres sont des moyennes ; les valeurs peuvent varier légèrement d'une installation à l'autre.

TABLEAU 9-4. LA DURÉE DE VIE DES ÉQUIPEMENTS D'EAU ET L'ÂGE DE LEUR DÉCLIN.

Équipement	Durée de vie	Âge de déclin
Pompe à eau	110	55
Château d'eau	130	65
Usine de traitement des eaux	70	64
Usine de dessalement	100	50

La distribution de l'eau

Afin d'être à même de distribuer de l'eau à votre ville, il faut construire un ou plusieurs équipements de pompage : une usine de pompage, un château d'eau ou une usine de dessalement (lorsqu'ils deviennent disponibles). Ces équipements doivent être reliés au réseau électrique ainsi qu'au réseau de distribution d'eau, par l'intermédiaire de canalisations.

La distribution d'eau ressemble à la distribution d'électricité : toutes les sources de pompage distribuent de l'eau à tous les bâtiments et secteurs, à partir de la source d'eau. Toutefois, à la différence du système électrique, la capacité d'une source de pompage peut dépendre du volume d'eau disponible à l'endroit où elle se trouve. Sachez également que les secteurs ne sont pas conducteurs d'eau comme ils le sont avec l'électricité : seuls les équipements et les canalisations d'eau conduisent l'eau.

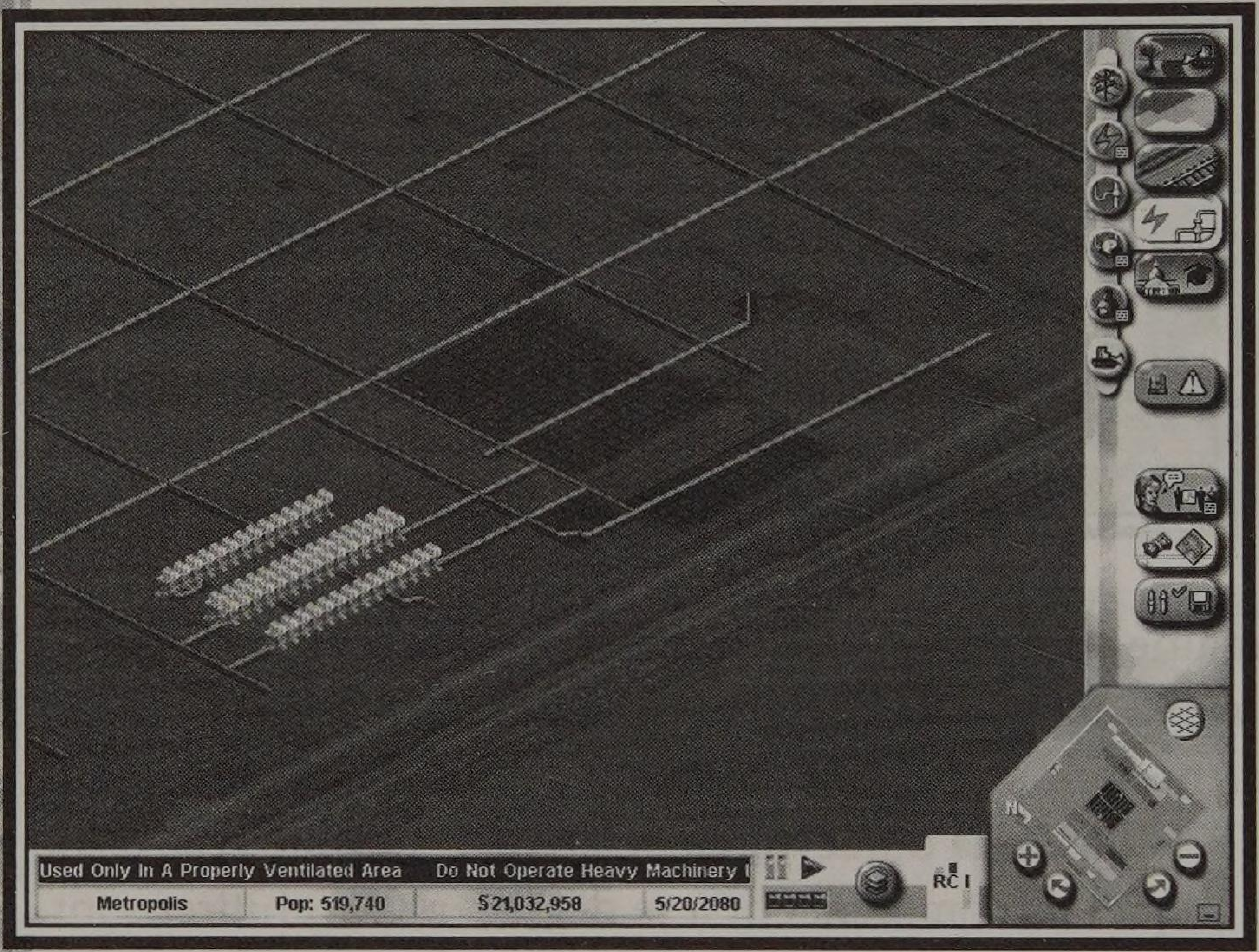

Used Only In A Properly Ventilated Area
Do Not Operate Heavy Machinery
Metropolis
Pop: 519,740
$21,032,958
5/20/2080
RCI

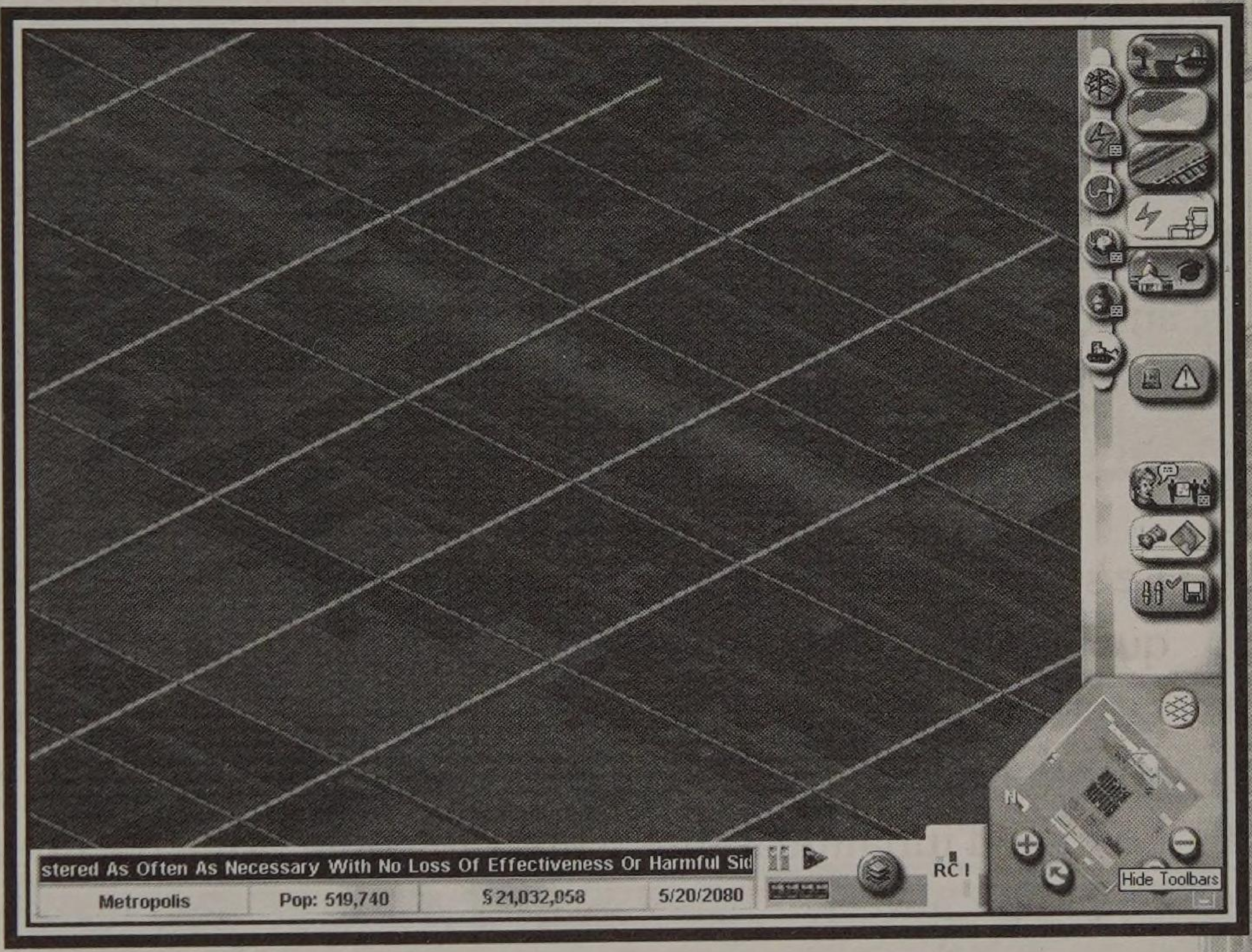
FIG. 9-4. LE RÉSEAU DE DISTRIBUTION D'EAU ALIMENTE VOTRE VILLE EN EAU.

Quelques données concernant le pompage de l'eau :

- Les pompes à eau doivent être alimentées en électricité. Pour être le plus efficace possible, elles devraient être reliées à des canalisations afin de distribuer l'eau qu'elles génèrent.
- Une usine de pompage peut être placée n'importe où. Cependant, si elle se trouve à plus d'1 carré d'une source d'eau fraîche, sa capacité sera réduite de 80 %.
- Parfois, le terrain vous empêche de poser une pompe à eau à une distance d'1 carré d'une source d'eau appropriée. Dans ce cas, vous pouvez envisager d'utiliser les outils d'abaissement ou d'élévation de terrain afin de créer un emplacement idéal pour poser votre pompe à côté de la source d'eau en question.
- Les châteaux d'eau peuvent être posés n'importe où car ils puisent l'eau dans des couches profondes souterraines ; vous ne gagnez rien à construire un château d'eau près d'une source d'eau.
- Les équipements de pompage d'eau ont une durée de vie limitée et commenceront à perdre leur efficacité à un moment donné de leur vie.

- Les usines de dessalement doivent être construites près de l'eau salée ; sinon, elles ne servent à rien.
- La pollution de l'eau réduit l'efficacité de toute sorte de pompe à eau.
- Le seul moyen de valoriser l'eau polluée consiste à construire des installations de traitement des eaux (disponibles après 1935).
- Il est possible de diminuer la pollution de l'eau en faisant passer certains arrêtés, en se débarrassant de bâtiments polluants et en encourageant le développement d'industries propres.

La vue des canalisations


stered As Often As Necessary With No Loss Of Effectiveness Or Harmful Sid

Metropolis | Pop: 519,740 | §21,032,058 | 5/20/2080

FIG. 9-5. LORSQUE VOUS ACTIVEZ LA VUE DES CANALISATIONS, VOUS VOYEZ VOTRE RÉSEAU DE DISTRIBUTION D'EAU AINSI QUE LES PARTIES DE VOTRE VILLE QUI REÇOIVENT DE L'EAU.

Pour acheminer l'eau d'un bâtiment ou d'un secteur à un autre, il faut installer des canalisations (ou disposer d'équipements d'eau à proximité) manuellement, à l'aide de la vue des canalisations. Dès que vous sélectionnez l'outil Canalisations, la vue des canalisations se charge automatiquement. Les éléments suivants sont visibles dans ce mode de visualisation :

- Les canalisations d'eau et les sources de pompages sont toutes affichées.
- Les sources d'eau apparaissent en bleu.
- Les zones du réseau de distribution d'eau alimentées en eau sont en bleu.
- Les zones qui ne reçoivent pas encore d'eau sont orange.
- Tous les autres carrés sont gris ou marron.
- Cette vue représente une image inversée du terrain au-dessus. Elle montre des variations de terrain.

- Des tuyaux peuvent être posés sous les routes ; dans ce cas, celles-ci apparaissent comme des carrés gris dans la vue des canalisations. Si vous disposez d'une zone très escarpée, vous aurez beaucoup plus de facilités à poser les canalisations sous les routes.
- Chaque canalisation distribue de l'eau aux zones ou aux bâtiments qui se trouvent à une distance maximale de 7 carrés.

La consommation d'eau

Chaque bâtiment relié au réseau de distribution d'eau consommera une certaine quantité d'eau. Dans l'Annexe A, vous trouverez les chiffres de consommation de certains bâtiments spécifiques. Au fur et à mesure que l'eau se répand à travers le réseau, en provenance d'une source de pompage, elle est consommée jusqu'à épuisement. Après quoi, toute installation de canalisation ou de bâtiment ultérieure sera privée d'eau. Les arbres, les routes, les chemins de fer, les tunnels de métro, les câbles électriques et autres équipements non constructibles ne sont pas inclus dans le réseau de distribution d'eau. La simulation remet à jour la nappe phréatique une fois par mois.

Si un bâtiment ou un secteur ne reçoivent pas d'eau :

- Le secteur en question ne dépassera pas le stade de basse densité et ne développera que des bâtiments à basse ou moyenne valeur.
- Les bâtiments existants de haute valeur ou de moyenne ou haute densité seront abandonnés.
- Le taux d'inflammabilité d'un immeuble privé d'eau est supérieur de 25 %. Ceci ne s'applique pas aux objets hors réseau comme les arbres, les routes, etc.

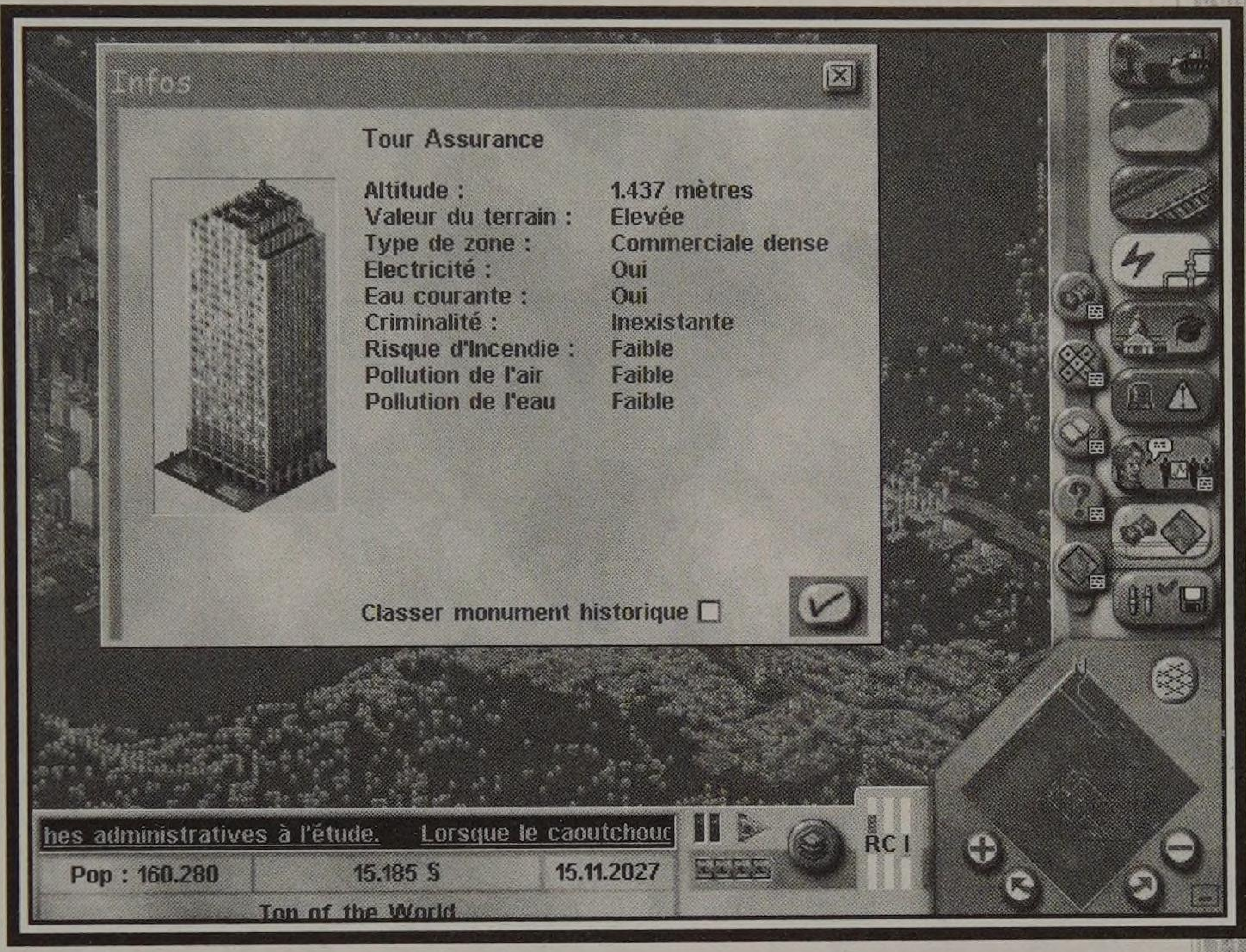
En plus de la vue des canalisations, vous disposez de plusieurs outils pour savoir comment l'eau est exploitée dans votre ville : l'outil Infos, la carte d'alimentation en eau, la fenêtre Graphiques avec l'évolution de la consommation d'eau et divers messages du conseiller en services publics et des pétitionnaires.

L'outil Infos

Vous pouvez chercher des données concernant des bâtiments, des zones, des canalisations d'eau, des équipements d'eau et des liaisons d'eau vers vos voisins.

Les bâtiments, les secteurs et les réseaux d'eau

Cliquez sur un bâtiment ou une zone pour voir s'il y a une alimentation en eau.



Infos

Tour Assurance

Altitude : 1.437 mètres
Valeur du terrain : Elevée
Type de zone : Commerciale dense
Electricité : Oui
Eau courante : Oui
Criminalité : Inexistante
Risque d'Incendie : Faible
Pollution de l'air Faible
Pollution de l'eau Faible

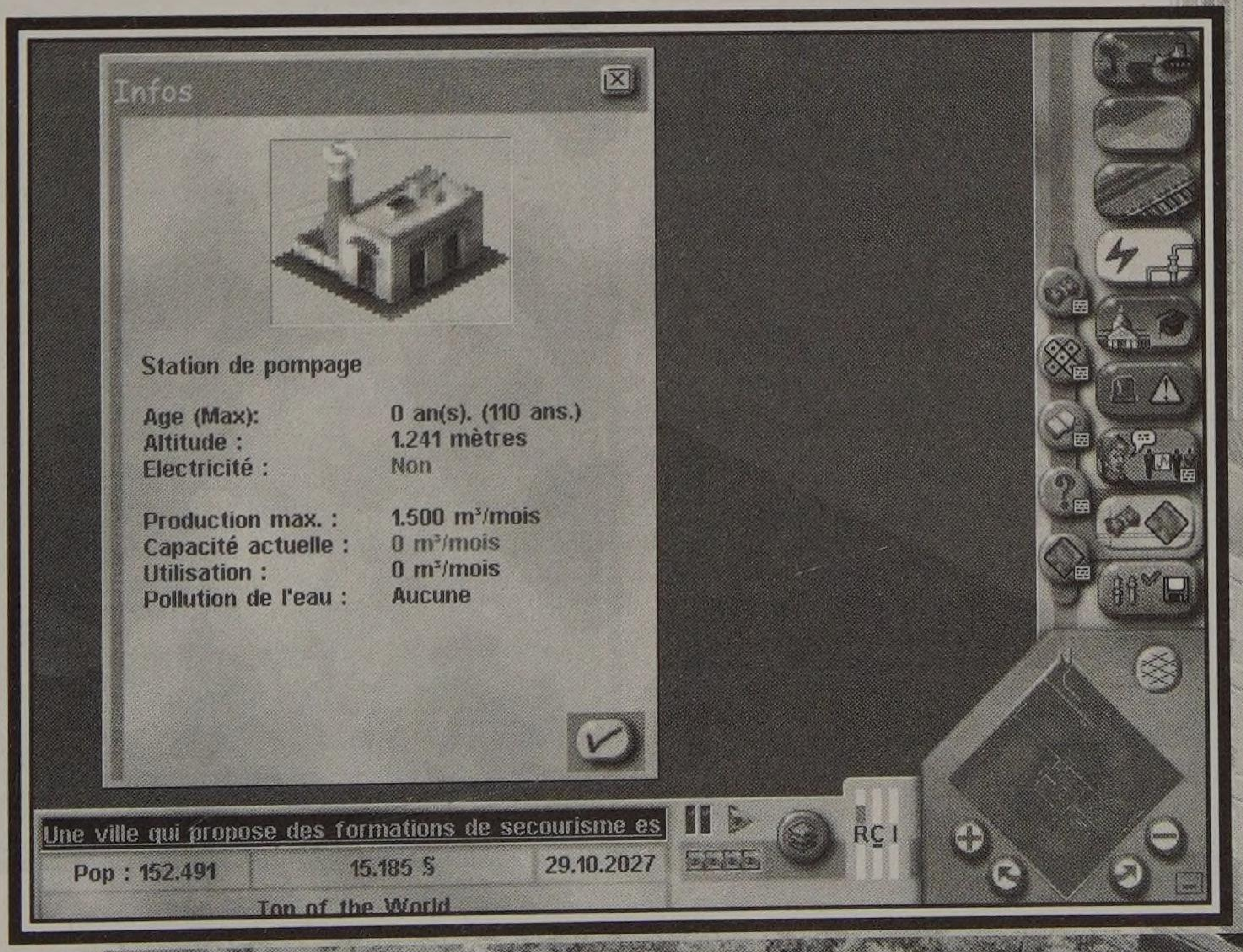
Classer monument historique ☐

hes administratives à l'étude. Lorsque le caoutchouc
Pop : 160.280
15.185 §
15.11.2027
RCI
Top of the World

FIG. 9-6. L'ÉCRAN INFOS RÉVÈLE SI UN BÂTIMENT REÇOIT OU NON DE L'EAU.

Les pompes à eau

Capacité maximale : 5 000 mètres cubes/mois
Capacité actuelle : Variable
Utilisation : Variable
Effet de la pollution de l'eau : Bas/Moyen/Haut/Inutilisable.



Infos

Station de pompage

Age (Max): 0 an(s). (110 ans.)
Altitude : 1.241 mètres
Electricité : Non

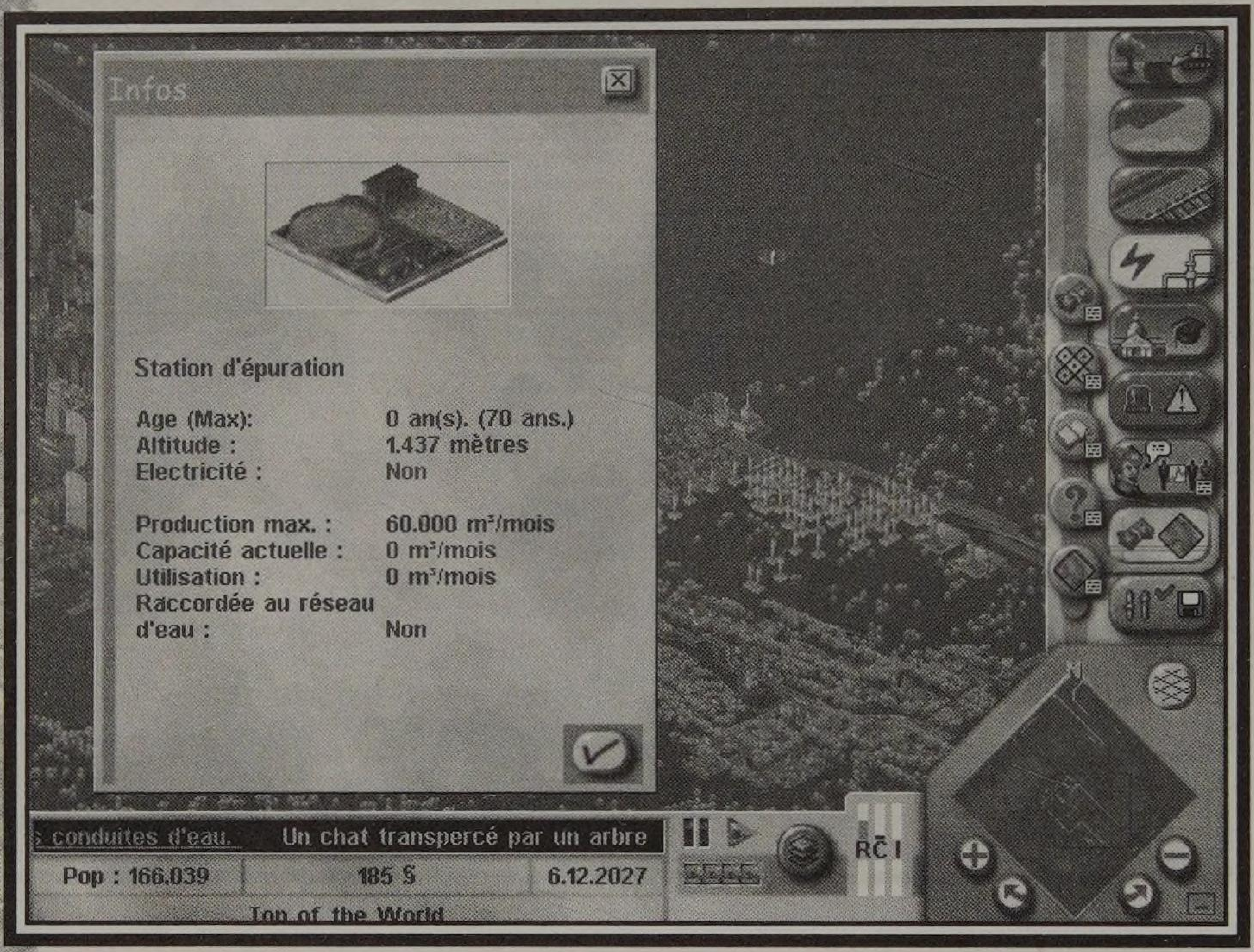
Production max. : 1.500 m³/mois
Capacité actuelle : 0 m³/mois
Utilisation : 0 m³/mois
Pollution de l'eau : Aucune

Une ville qui propose des formations de secourisme es
Pop : 152.491
15.185 §
29.10.2027
RCI
Top of the World

FIG. 9-7. UNE POMPE À EAU.

Une usine de traitement des eaux

Eau traitée : Variable (mètres cubes/mois)
Reliée au réseau d'eau : Oui/Non



Station d'épuration

Age (Max): 0 an(s). (70 ans.)
Altitude : 1.437 mètres
Electricité : Non

Production max. : 60.000 m^3/mois
Capacité actuelle : 0 m^3/mois
Utilisation : 0 m^3/mois
Raccordée au réseau d'eau : Non

s conduites d'eau. Un chat transpercé par un arbre

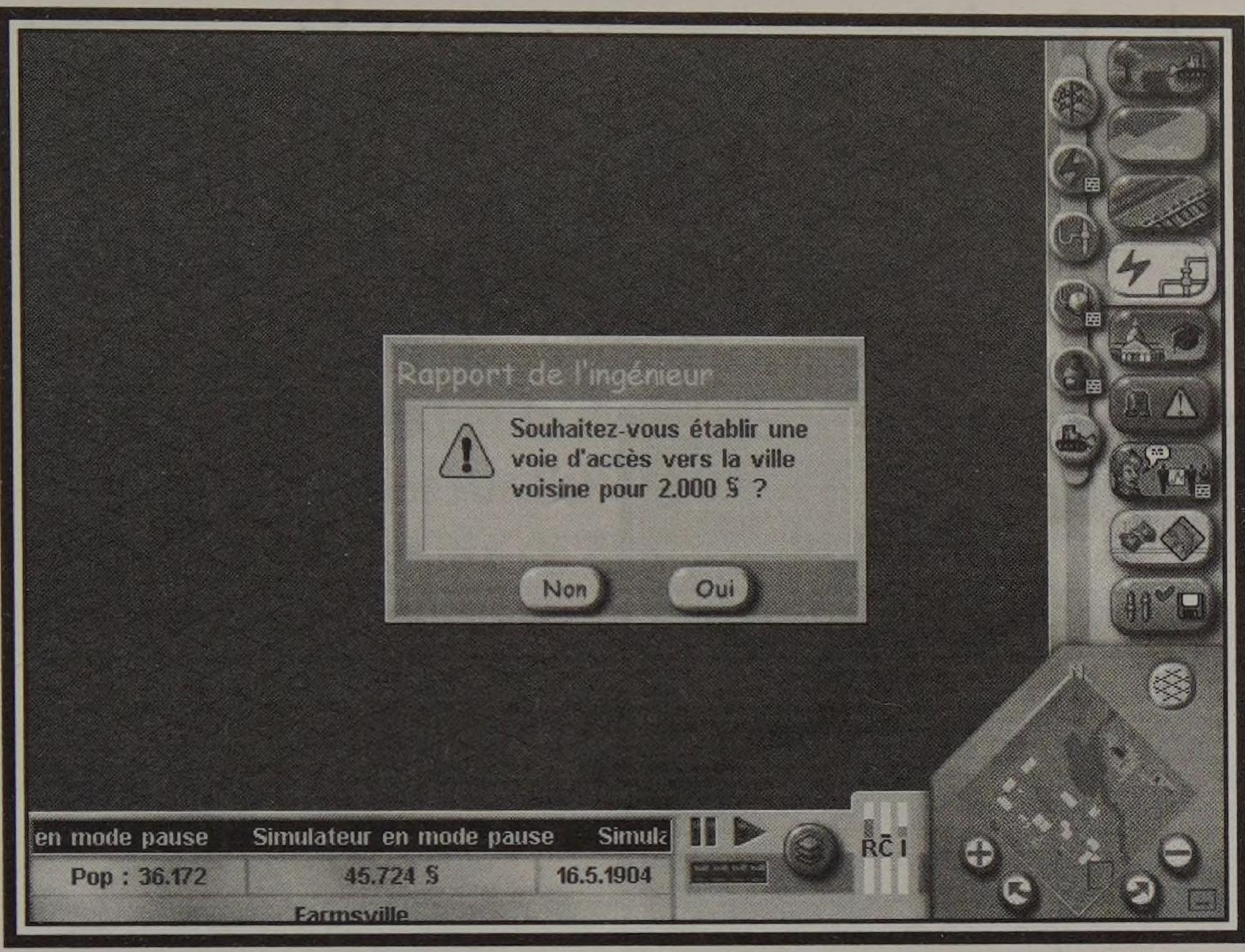
Pop : 166.039 185 § 6.12.2027

Top of the World

FIG. 9-8. UNE USINE DE TRAITEMENT DES EAUX

Une liaison d'eau vers un voisin

Taux d'achat d'eau (en mètres cubes/mois)
Taux de vente d'eau
Exigences commerciales actuelles (en mètres cubes/mois)


Rapport de l'ingénieur
Non
Oui
en mode pause
Simulateur en mode pause
Simula
Pop : 36.172
45.724 §
16.5.1904
Farmsville

Souhaitez-vous établir une voie d'accès vers la ville voisine pour 2.000 § ?

FIG. 9-9. LIAISON VERS UN VOISIN.

La carte de distribution d'eau

La carte d'alimentation en eau est disponible dans le menu Afficher données. Elle montre les zones de votre ville qui sont alimentées en eau et celles qui ne le sont pas. Celles qui reçoivent de l'eau sont en bleu alors que les autres sont en blanc.

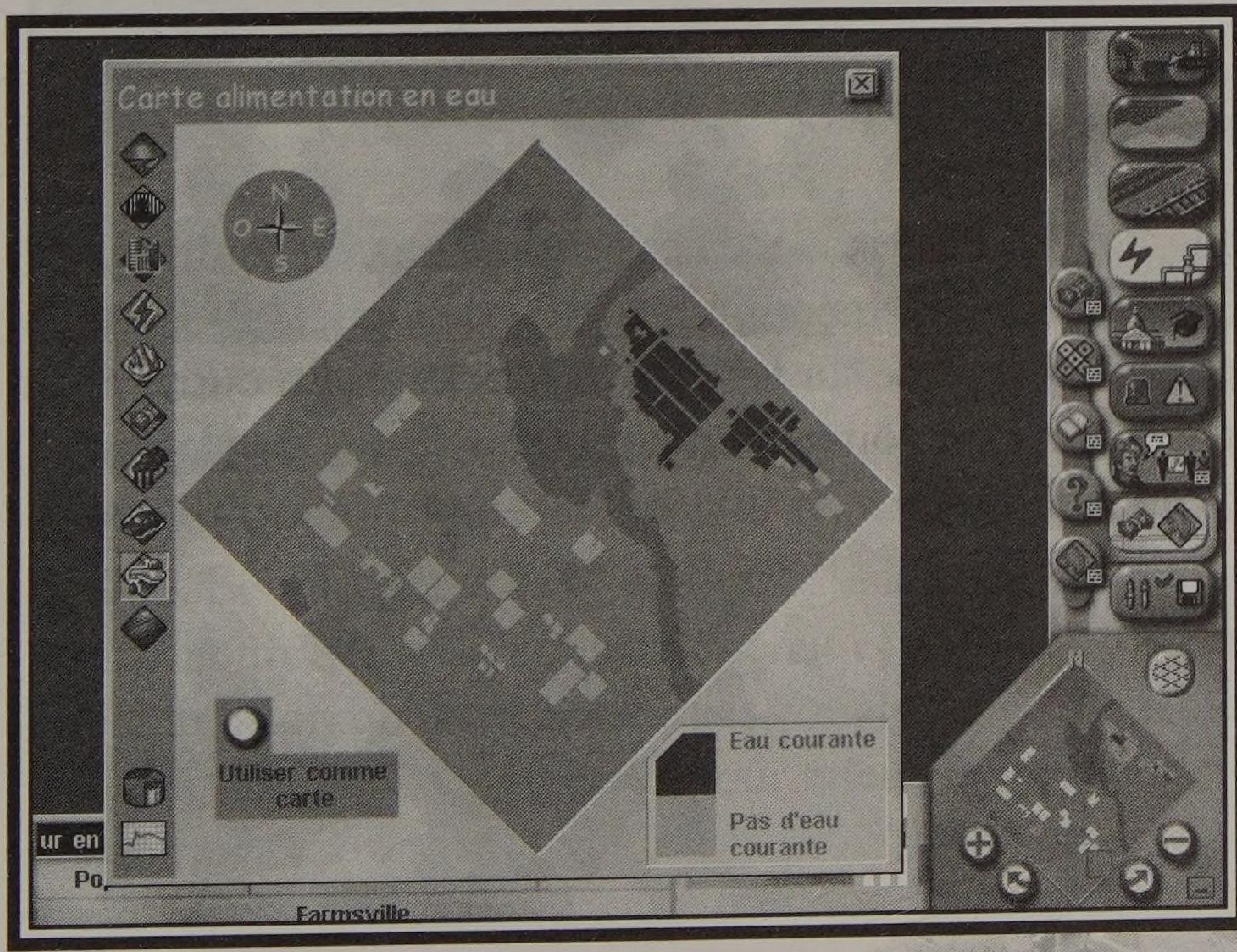
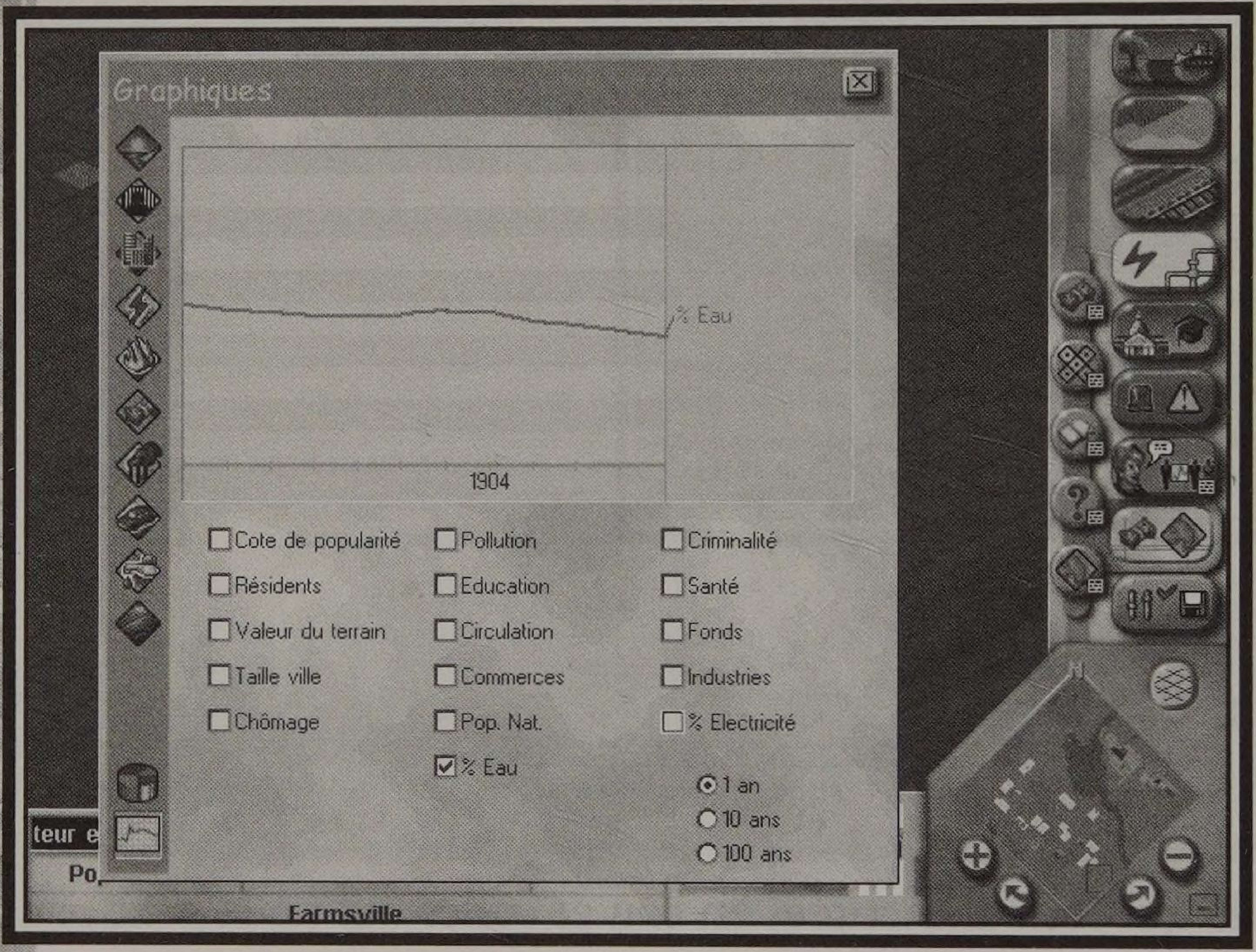

Carte alimentation en eau
N
O
E
S
Utiliser comme carte
Eau courante
Pas d'eau courante
ur en
Po
Farmsville

FIG. 9-10. LA CARTE D'ALIMENTATION EN EAU.

L'eau illustrée par la fenêtre Graphiques

Vous pouvez accéder au graphique de la ville par le biais du menu Afficher données. En cochant la case Pourcentage d'eau, vous pouvez visualiser la consommation d'eau de votre ville, sur une période donnée, sous forme de graphique.



☐ Cote de popularité ☐ Pollution ☐ Criminalité
☐ Résidents ☐ Education ☐ Santé
☐ Valeur du terrain ☐ Circulation ☐ Fonds
☐ Taille ville ☐ Commerces ☐ Industries
☐ Chômage ☐ Pop. Nat. ☐ % Electricité
☑ % Eau

● 1 an
○ 10 ans
○ 100 ans

FIG. 9-11. L'EAU ILLUSTRÉE PAR LA FENÊTRE GRAPHIQUES.

Le positionnement de l'eau sur le plan

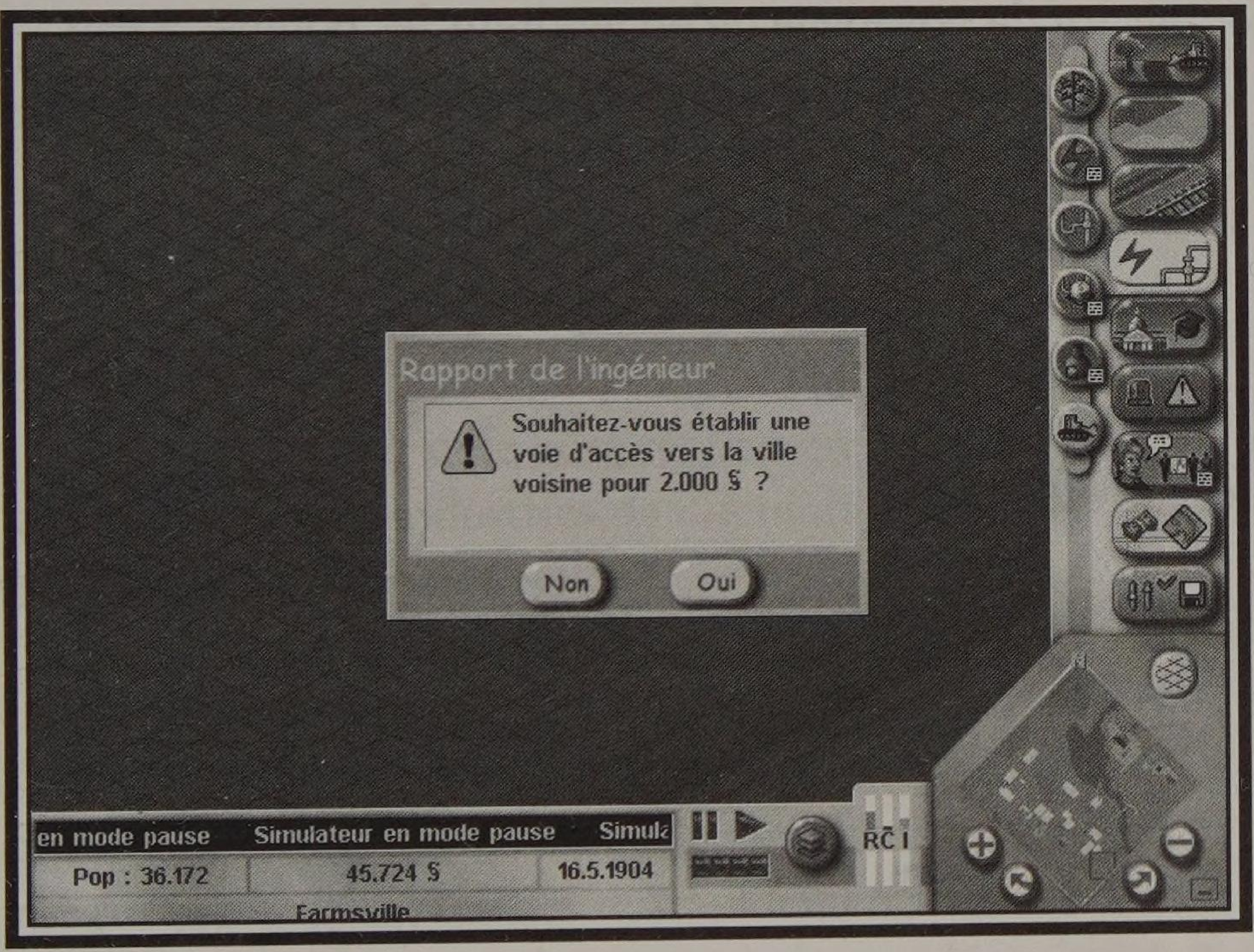
Vous pouvez placer de l'eau n'importe où sur la carte de la ville à un coût minimal. Comme l'illustre le chapitre 6 : Le Développement du terrain et le modèle RCI, cette eau influe de façon importante et avantageuse sur les valeurs foncières. En outre, l'eau que vous placez sur votre plan peut être exploitée comme source d'eau. En plaçant une pompe à eau près de cette nouvelle source, vous générerez davantage d'eau pour votre ville.

Les arrêtés

Vous pouvez réduire la consommation d'eau de votre ville de 5 % en promouvant l'arrêté concernant la préservation de l'eau. Disponible à partir de 1960, cet arrêté coûte §0,0001 par Sim, plus 1 Simflouz par bâtiment dans votre ville. Autre effet secondaire de cet arrêté : il réduit la demande industrielle.

L'arrêté portant sur l'obligation d'installer des compteurs à eau, qui devient disponible dès 1930 au prix de §0,0001 par bâtiment, réduit également la consommation d'eau, à hauteur de 10 %.

L'achat et la vente d'eau



Rapport de l'ingénieur

Souhaitez-vous établir une voie d'accès vers la ville voisine pour 2.000 § ?

FIG. 9-12. SI VOUS POSSÉDEZ UNE LIAISON D'EAU AVEC UN VOISIN, VOUS POUVEZ ACHETER OU VENDRE DE L'EAU.

En installant une canalisation jusqu'au bord de votre ville, vous créerez l'opportunité de construire une liaison d'eau avec le voisin le plus proche. Ce genre de liaison coûte §2 000. Si vous pouvez créer autant de liaisons d'eau que vous le souhaitez, vous ne pouvez jouir que d'un contrat d'achat et d'un contrat de vente à un moment donné, et à condition qu'ils ne soient pas conclus avec la même ville voisine.

Voir les chapitres 16 et 17 pour mieux comprendre le mécanisme de ce genre de contrat.

Les avantages et les inconvénients de l'achat et de la vente d'eau

Pour évaluer un contrat municipal, il faut comparer les inconvénients et les avantages de chaque type de contrat. Dans le cas de l'eau, les questions à prendre en compte ne sont pas trop complexes.

Les inconvénients inhérents à la vente d'eau

- Vous risquez de faire augmenter la demande et d'avoir à construire davantage de sources de pompage. Ceci vous coûterait de l'argent et utiliserait davantage d'espace.
- Vous risquez d'épuiser votre capacité de pompage d'eau et d'avoir à payer une amende si vous échouez à satisfaire le contrat.
- Vous devez accepter l'effet négatif de voisinage qu'engendrent les pompes à eau supplémentaires.

Les avantages inhérents à la vente d'eau

- Vous recevez de l'argent.

Les inconvénients inhérents à l'achat d'eau

- Vous devez payer pour recevoir de l'eau.
- Le coût mensuel augmente avec le temps.
- Vous devez payer un forfait même si vous ne consommez pas l'eau du voisin.

Les avantages inhérents à l'achat d'eau

- Vous bénéficiez d'un effet négatif de voisinage nul ou réduit par rapport à celui causé par les pompes à eau.
- Vous économisez de l'argent et de l'espace en évitant de construire des usines de pompage.

Chapitre 10

La pollution et les déchets

Une fois que votre ville aura réellement démarré, vous aurez à faire face aux déchets que génèrent vos industries, la circulation et les Sims. Autrement dit, il faut bien que quelqu'un sorte les poubelles !

Il existe quatre types de pollution potentiels. D'abord, il faudra que vous conserviez la propreté de l'air (vos Sims ne sont pas friands de bronchites !) et de l'eau (pour qu'ils puissent la boire et s'y baigner sans devoir la stériliser auparavant). Ensuite, les déchets peuvent s'accumuler à pas de géant : si vous n'y êtes pas attentif, vos rues en seront pleines très rapidement. Enfin, avec le temps et le modernisme, vous aurez peut-être quelques centrales nucléaires ; vous ne pourrez pas vous contenter d'envoyer les déchets dans l'espace en cas d'explosion – il va vous falloir trouver une solution…

La pollution est un problème de taille par rapport à la santé de vos citoyens : l'effet cumulé des diverses sources de pollution influe sur la santé et, par la suite, sur l'espérance de vie de vos Sims. Si vous avez des problèmes de radiation en plus de la pollution de l'air et de l'eau et par les déchets, les effets polluants sur la santé et l'espérance de vie augmenteront automatiquement.

Il faut que vous conserviez un environnement propre et sain ! Dans ce chapitre, vous apprendrez tout ce qu'il faut savoir sur la pollution :

- La pollution de l'air
- La pollution de l'eau
- Les déchets
- La radiation

Chaque type de pollution se mesure en fonction de la quantité dégagée par chaque bâtiment. Elle commence au bord du bâtiment en question puis diminue au fur et à mesure qu'elle s'éloigne. Les bâtiments normaux à l'intérieur des secteurs polluent à hauteur de 0 à 25 ; les bâtiments fort polluants peuvent émettre jusqu'à 7 000 unités de pollution. Outre la pollution provenant des immeubles, il existe celle de la circulation, quoique ce dernier type de pollution puisse être diminué en faisant passer l'arrêté contre la fumée des véhicules. De toute façon, par rapport à la pollution dégagée par les bâtiments, celle des véhicules n'est pas significative.

Le calcul des effets de la pollution

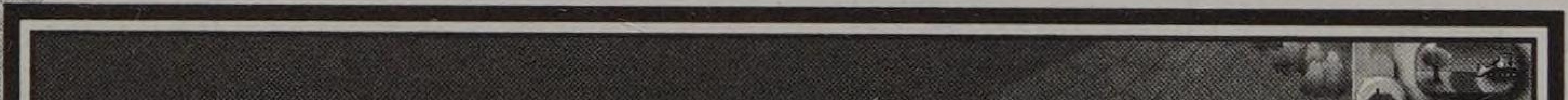


FIG. 10-1. LORSQUE PLUSIEURS BÂTIMENTS POLLUANTS SE TROUVENT RASSEMBLÉS, IL PEUT Y AVOIR UN EFFET ACCUMULÉ DE POLLUTION.

La plupart des bâtiments de votre ville créeront une certaine quantité de pollution – que ce soit au niveau de l'air, de l'eau ou des déchets. Dans le cas des deux premiers types de pollution, chaque bâtiment a une valeur maximale de pollution. Cette quantité se répand sur un rayon d'1 carré en partant du bâtiment considéré. En outre, chaque bâtiment possède un rayon d'effet, à savoir la distance (en carrés) que couvre sa pollution avant de s'anéantir. Plus vous vous éloignez d'un bâtiment, plus son effet polluant diminue, jusqu'au point où son effet local est nul. Cependant, la quantité réelle de pollution sur un carré donné est déterminée par l'effet cumulatif de pollution provenant de divers bâtiments. Il ne suffit pas d'additionner toute la pollution qui arrive sur un carré donné : le degré de pollution réelle se calcule à l'aide de modificateurs mathématiques spécifiques. En fait, la pollution locale a tendance à être cumulative et lorsque plusieurs bâtiments polluants se trouvent rassemblés, l'effet polluant sur le terrain environnant peut être substantiel, même si chaque bâtiment ne génère individuellement qu'une quantité modérée de pollution.

La pollution de l'air

Vos Sims sont très actifs ; plus ils construisent, plus ils produisent de déchets. Tous vos Sims habitent un logement plus ou moins agréable et travaillent dans l'industrie ou dans une entreprise commerciale ; et tout bâtiment de *SimCity* émet de la pollution. La circulation contribue également au niveau de pollution général. Le volume de pollution au niveau de l'air que génère votre ville est mesuré sur une base mensuelle. Pour cela, la simulation évalue la quantité de pollution générée par les bâtiments ainsi que la densité de la circulation, mensuellement. Le niveau de pollution ainsi déterminé est alors illustré sur la Carte de pollution de l'air.

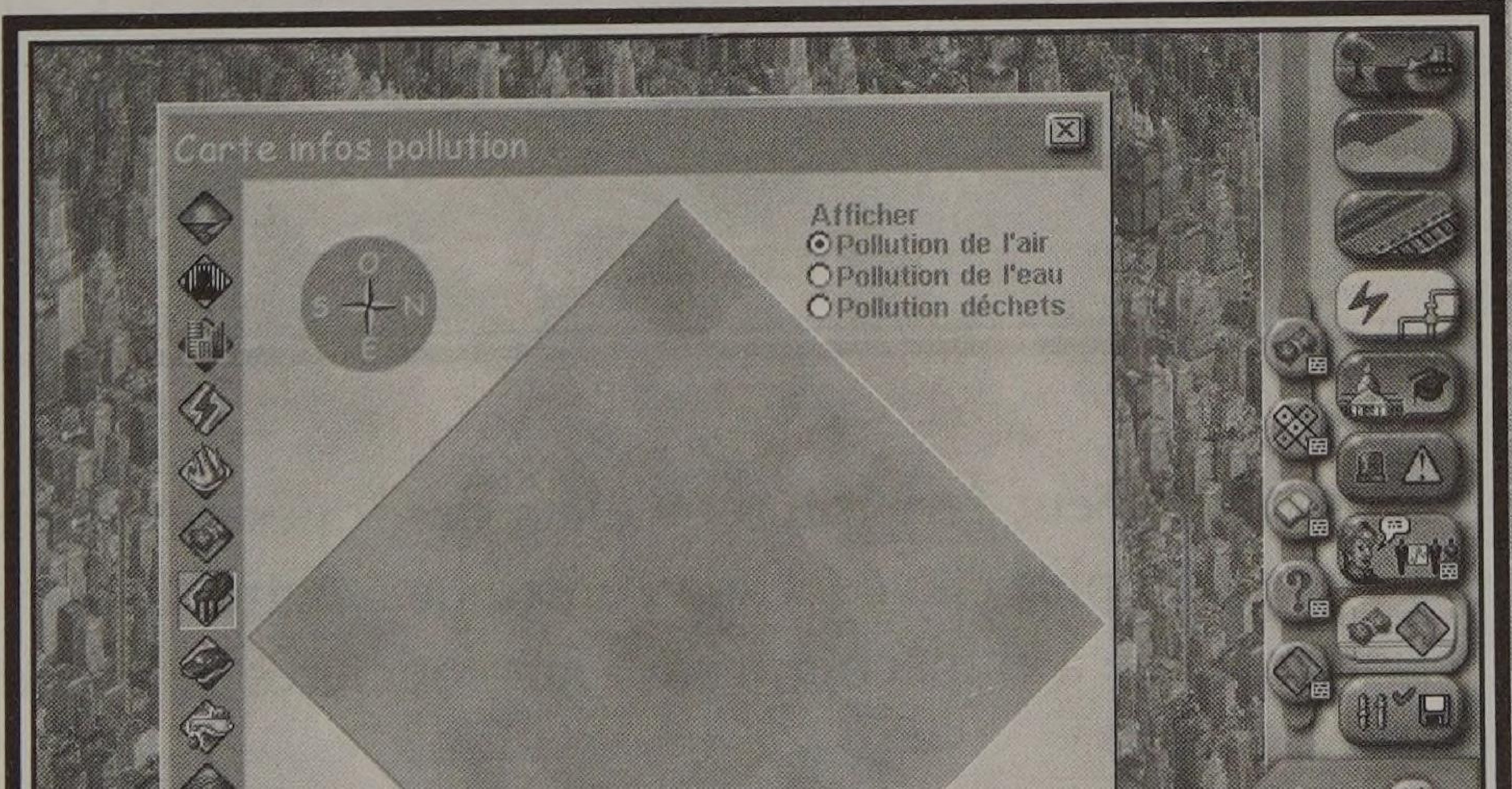
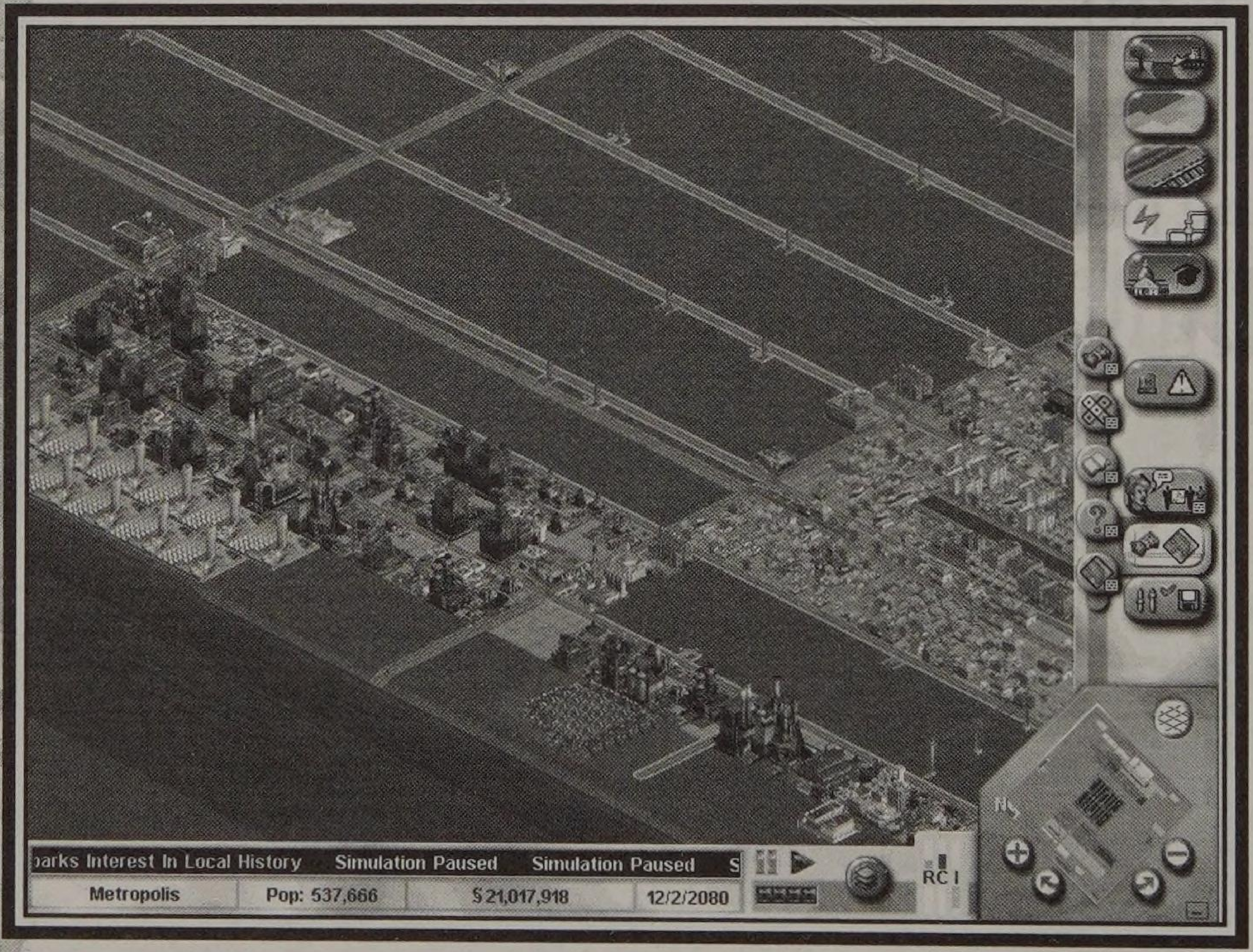


FIG. 10-2. SERVEZ-VOUS DE LA CARTE DE LA POLLUTION DE L'AIR POUR IDENTIFIER DES ZONES À PROBLÈMES.

Des effets localisés

La pollution aérienne ne se disperse pas sur toute la ville. Au contraire, elle demeure à l'endroit où elle a été générée. C'est cette pollution que l'on mesure mensuellement. Chaque bâtiment de votre ville a une valeur maximale de pollution (la quantité de pollution générée à une distance d'1 carré) ainsi qu'un rayon d'effet sur lequel la pollution du même bâtiment se réduit progressivement jusqu'à zéro. Comme vous le verrez sur la Carte de pollution de l'air, certains endroits de la ville sont plus pollués que d'autres, du fait de la présence de bâtiments polluants à l'intérieur d'un certain rayon.

La pollution de l'air due à la circulation produit, elle aussi, un effet localisé. Plus la circulation est dense, plus l'air sera pollué.



parks Interest In Local History Simulation Paused Simulation Paused S

Metropolis Pop: 537,666 $21,017,918 12/2/2080

FIG. 10-3. UNE FAÇON DE RÉDUIRE L'ACCUMULATION DE POLLUTION LOCALEMENT CONSISTE À CRÉER DES ZONES INDUSTRIELLES PLUS PETITES ET DISCRÈTES ET, DANS LA MESURE DU POSSIBLE, EN BORDURE DE CARTE.

Vous avez peut-être intérêt à créer des zones de développement plus petites où la pollution sera plus élevée. Cela contribue à éviter les effets cumulatifs de la pollution et par-là même à empêcher les valeurs foncières de chuter.

Que faire de la pollution de l'air ?

Comment pouvez-vous faire en sorte que l'air de votre ville demeure le plus propre possible sans pour autant obliger les Sims à ne se déplacer qu'en vélo et sans les priver de feux de cheminée en hiver ? Il existe trois méthodes :

- Placez vos bâtiments les plus polluants vers le bord de la carte. De cette façon, une grande partie de leur pollution partira ailleurs, sans toucher votre ville.
- Augmentez le rapport entre l'industrie non polluante et celle qui pollue (propre contre sale).
- Faites passer des arrêtés qui encouragent la propreté de l'air et des industries.
- Servez-vous des transports en commun afin de réduire la circulation.
- De temps en temps, ajoutez des éléments non polluants comme des jardins publics ou des plans d'eau car ceux-ci ne font pas empirer la pollution.
- Plantez des arbres.

Les raisons d'encourager l'industrie propre

L'industrie propre ou non polluante devient disponible avec le temps. Dans votre ville, le rapport entre l'industrie sale et l'industrie propre dépendra du niveau d'éducation de vos Sims ainsi que des valeurs foncières globales de vos industries. Le chapitre intitulé « La Démographie » fournit davantage d'informations sur le niveau d'éducation et son effet sur le développement de l'industrie propre. Consultez également le chapitre 6 : Le Développement du terrain et le modèle RCI, pour plus d'informations sur le calcul des valeurs foncières.

Water   Left Out Of The Rain: Some Sims Still Too Far From Water   Jail

§1,000
Spiral
Pop: 503,750
§66,806,176
8/6/2379
RCI

FIG. 10-4. SI L'INDUSTRIE PROPRE DÉPEND D'UN NIVEAU D'ÉDUCATION PLUS ÉLEVÉ, ELLE EN VAUT LARGEMENT LA PEINE.

La gestion de la circulation

La circulation est source de pollution. Bien qu'elle ne contribue pas outre mesure à la pollution de l'air, ce phénomène est responsable d'autres problèmes graves. En règle générale, vous avez intérêt à réduire autant que possible la circulation ; le meilleur moyen pour y parvenir consiste à subventionner les transports en commun sous forme de trains, de bus et de rames de métro. Tant que les Sims se servent de ces formes de transport, ils laisseront leurs véhicules à la maison, avec pour effet d'aider à réduire la pollution de l'air et de faire tourner votre ville sans hic. N'oubliez pas, non plus, l'impact de certains arrêtés (voir « Les arrêtés concernant la qualité de l'air »), qui ont un effet substantiel sur la circulation.

Afin d'éviter des embouteillages à un endroit donné, vous pouvez recourir à des routes alternatives ; n'oubliez pas, toutefois, qu'une fois que les Sims auront trouvé une route efficace, ils tendront à l'utiliser très fréquemment. Il va de soi que si vous leur proposez un itinéraire moins congestionné, ils vont sûrement le préférer au chemin embouteillé.

Le chapitre intitulé « Les transports » fournit davantage d'informations sur les options dont vous disposez dans ce domaine.

Les arbres

Chaque arbre de votre ville aspire une infime quantité de pollution aérienne. Il existe un facteur qui correspond à 4 unités de pollution (aérienne et aquatique) pour chaque carré qui contient des arbres. Moralité : cela ne peut pas faire de mal de planter quelques arbres…

Les arrêtés concernant la qualité de l'air

Vous disposez de plusieurs arrêtés pour lutter contre la pollution de l'air dans votre ville. Certains maires abordent le problème en encourageant l'industrie propre ; d'autres préfèrent d'autres moyens :

- Air propre
- Interdiction de brûler des feuilles
- Contrôle obligatoire des véhicules
- Récupération des gaz des sites d'enfouissements
- Association pour l'industrie propre
- Incitation fiscale en faveur de l'électronique
- Incitation fiscale en faveur de l'aérospatiale
- Salon professionnel de l'électronique
- Incitation fiscale en faveur de la biotechnologie
- Câble d'accès public

Les arrêtés suivants concernant la circulation peuvent également influer sur la pollution de l'air dans la mesure où ils réduisent les embouteillages :

- Procès-verbaux
- Service de navettes
- Subvention des transports en commun
- Conduite alternée
- Partage de véhicule

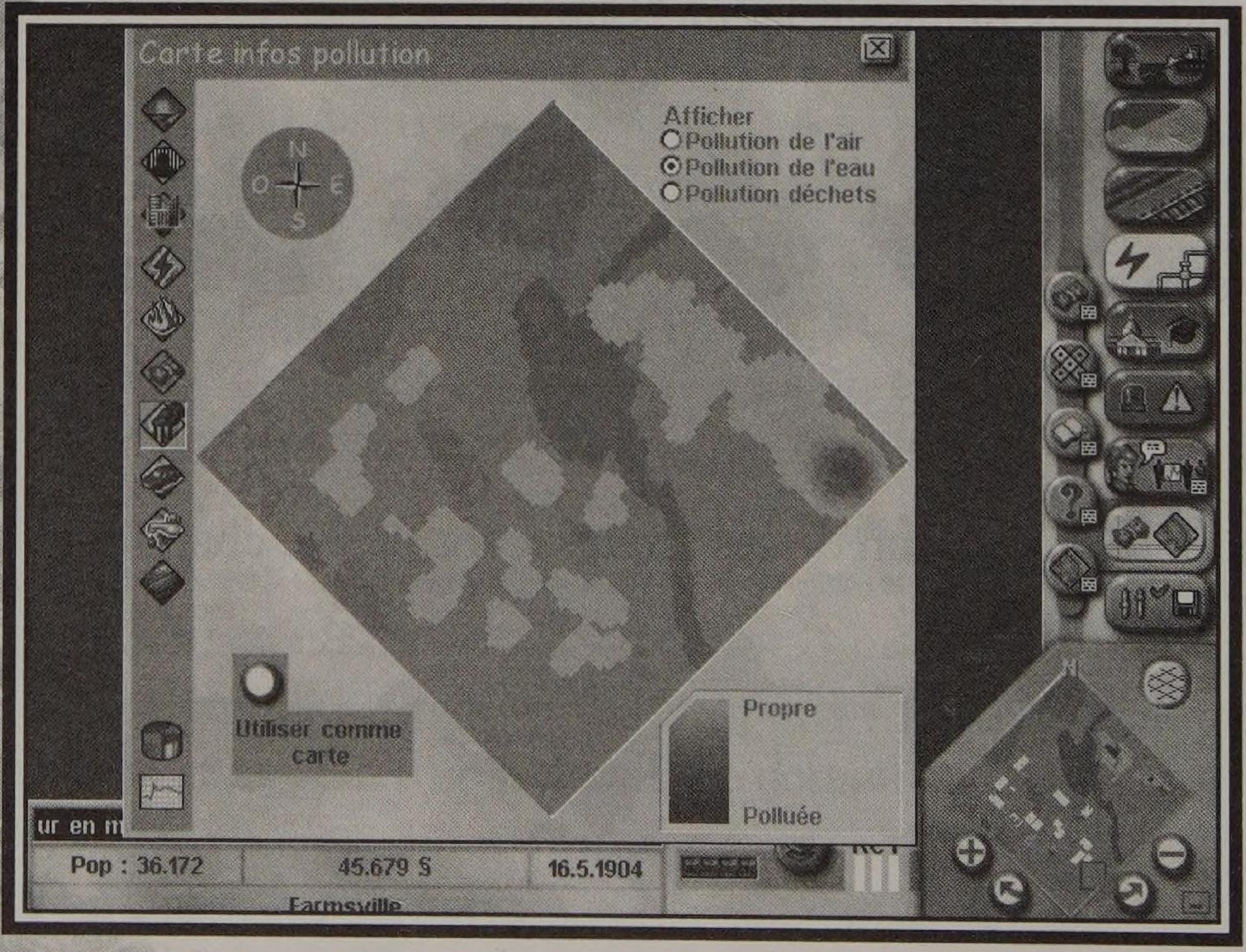
Pour davantage d'informations sur chacun de ces arrêtés, consultez le chapitre 15 : Les Arrêtés.

La pollution de l'eau

Tout comme l'air, l'eau de *SimCity* devient contaminée avec le temps. Dans des secteurs où l'implantation industrielle est forte, l'eau devient noirâtre. Chaque bâtiment est susceptible de générer une certaine quantité de pollution, mais certains sont plus polluants que d'autres. En outre, chaque bâtiment possède une valeur maximale de pollution (le volume de pollution généré à une distance d'1 carré) et un rayon d'effet sur lequel la quantité de pollution provenant dudit bâtiment s'anéantit progressivement.

Les structures industrielles tendent à polluer davantage l'eau que les immeubles commerciaux ou résidentiels. En effet, la fabrication génère beaucoup de déchets, surtout en cas d'industrie à densité élevée et les zones à haute densité ont un effet plus polluant sur l'eau que les zones à plus basse densité.

La pollution au niveau de l'eau produit un effet uniquement local. Si l'eau en proximité de vos pompes est contaminée, vos châteaux d'eau et vos usines de dessalement cesseront de fonctionner efficacement, ce qui peut avoir pour effet de priver d'eau certains bâtiments. Ceci augmente le risque d'incendie car les bâtiments non alimentés sont plus inflammables. En outre, des Sims assoiffés sont plutôt difficiles à vivre.



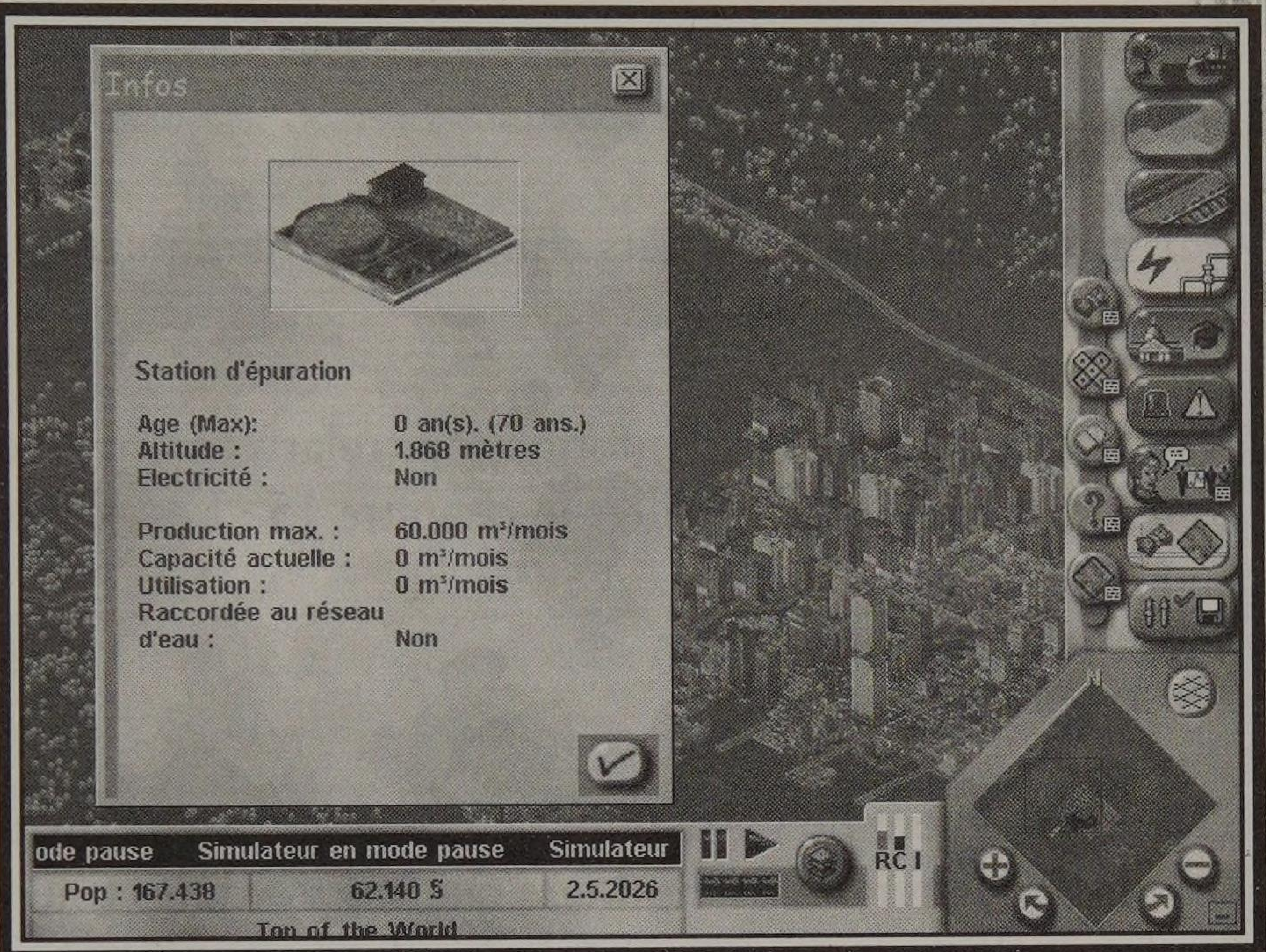
Carte infos pollution

Afficher
○ Pollution de l'air
● Pollution de l'eau
○ Pollution déchets

Pop : 36.172
45.679 §
16.5.1904
Farmsville

FIG. 10-5. LA POLLUTION DE L'EAU RÉDUIT L'EFFICACITÉ DES ÉQUIPEMENTS D'EAU.

Comment garder l'eau propre ?



Station d'épuration

Age (Max): 0 an(s). (70 ans.)
Altitude : 1.868 mètres
Electricité : Non

Production max. : 60.000 m³/mois
Capacité actuelle : 0 m³/mois
Utilisation : 0 m³/mois
Raccordée au réseau d'eau : Non

Pop : 167.438
62.140 $
2.5.2026

FIG. 10-6. LES USINES DE TRAITEMENT SONT LA SEULE SOLUTION POUR ÉLIMINER LA POLLUTION AU NIVEAU DE L'EAU.

Il n'y a qu'une seule solution pour gérer la pollution de l'eau : intégrer quelques usines de traitement des eaux, lesquelles deviennent disponibles dès 1935. Grâce à ces équipements, vous pourrez réduire la pollution aquatique globale de votre ville. Ces réductions seront enregistrées par la simulation sur une base mensuelle. Les usines de traitement coûtent 15 000 Simflouzes l'unité ; de plus, il faut que l'installation soit reliée au réseau électrique. Chaque installation de traitement ne peut traiter que 60 000 unités de pollution aquatique par mois, ce qui rend difficile le calcul du nombre d'usines dont vous aurez besoin. Votre conseiller au niveau des équipements vous fera savoir lorsque la situation est devenue critique, mais avant cela, vous pouvez vous servir de l'outil d'information afin d'examiner l'état de vos pompes à eau et de vos usines de traitement. Par ce biais, vous pourrez également afficher une valeur correspondant à l'effet de la pollution de l'eau. Si les pompes ne fonctionnent pas de manière optimale ou si les usines de traitement sont au bout de leur capacité, il faudra penser à en rajouter. Dès que l'eau commence à être plus propre, les pompes et d'autres équipements au sein de votre réseau d'eau commenceront eux aussi à mieux fonctionner.

En réduisant le nombre de bâtiments qui polluent l'eau, vous vous occupez indirectement de la pollution de l'eau.

Les arrêtés

Il existe deux arrêtés dont vous pouvez vous servir pour réduire les niveaux de pollution de l'eau au sein de votre ville :

- L'interdiction des produits chimiques de jardinage
- Corps de préservation

Pour obtenir davantage d'informations relativement à ces arrêtés, y compris leur coût et leur disponibilité, consultez le chapitre 15 : Les Arrêtés.

Les déchets

Chaque bâtiment de votre ville génère une certaine quantité de déchets chaque mois. Les Sims préféreraient sans doute que leurs ordures soient débarrassées, comme par magie, par le maire, mais en réalité, cela ne se passe jamais de cette façon. La quantité mensuelle de déchets est calculée pour chaque bâtiment ; si vous n'avez rien prévu pour vous en débarrasser, ils commenceront à s'accumuler.

Du point de vue de la simulation, il existe une distinction entre les déchets – qui doivent être débarrassés mais qui en soi n'ont pas d'impact sur la ville ni sur les Sims – et les déchets accumulés, qui sont considérés comme une forme de pollution. Sont appelés des déchets accumulés ceux qui n'ont pas été traités par l'un des moyens disponibles.

Lorsque les déchets sont ignorés, ils commencent à s'accumuler. Chaque bâtiment jette un certain volume de déchets par mois ; s'ils ne sont pas débarrassés, ils commencent à apparaître dans les carrés de remplissage au sein des secteurs. Si vous ne vous en occupez pas, vous serez bientôt confronté à un véritable problème. Des carrés de remplissage pleins de déchets ont un impact grave sur la valeur foncière des carrés avoisinants. Si, au bout d'un an, les déchets qui se trouvent dans les carrés d'enfouissement n'ont pas été traités, la valeur foncière de l'environnement immédiat (à l'intérieur du rayon d'impact d'enfouissement) sera divisée par deux. Qui plus est, puisque les déchets accumulés sont considérés comme de la pollution, ils sont pris en compte dans la pollution globale de la ville et de cette façon, auront un effet négatif sur la santé et l'espérance de vie de vos Sims.

À ce propos, n'essayez même pas de passer au bulldozer les carrés remplis de déchets. Les bulldozers de SimCity sont incapables de dégager des déchets !

Ne gaspillez pas du temps avec les déchets

Vos Sims en ont assez de contourner des tas d'ordures dans les rues. La pollution globale de votre ville est en train d'augmenter. Les valeurs foncières sont en train de plonger et l'espérance de vie de vos Sims est à la baisse. Que pouvez-vous faire pour lutter contre le surplus de déchets ? Vous disposez de trois solutions potentielles :

- Le traitement des déchets
- La réduction des déchets
- Un contrat municipal

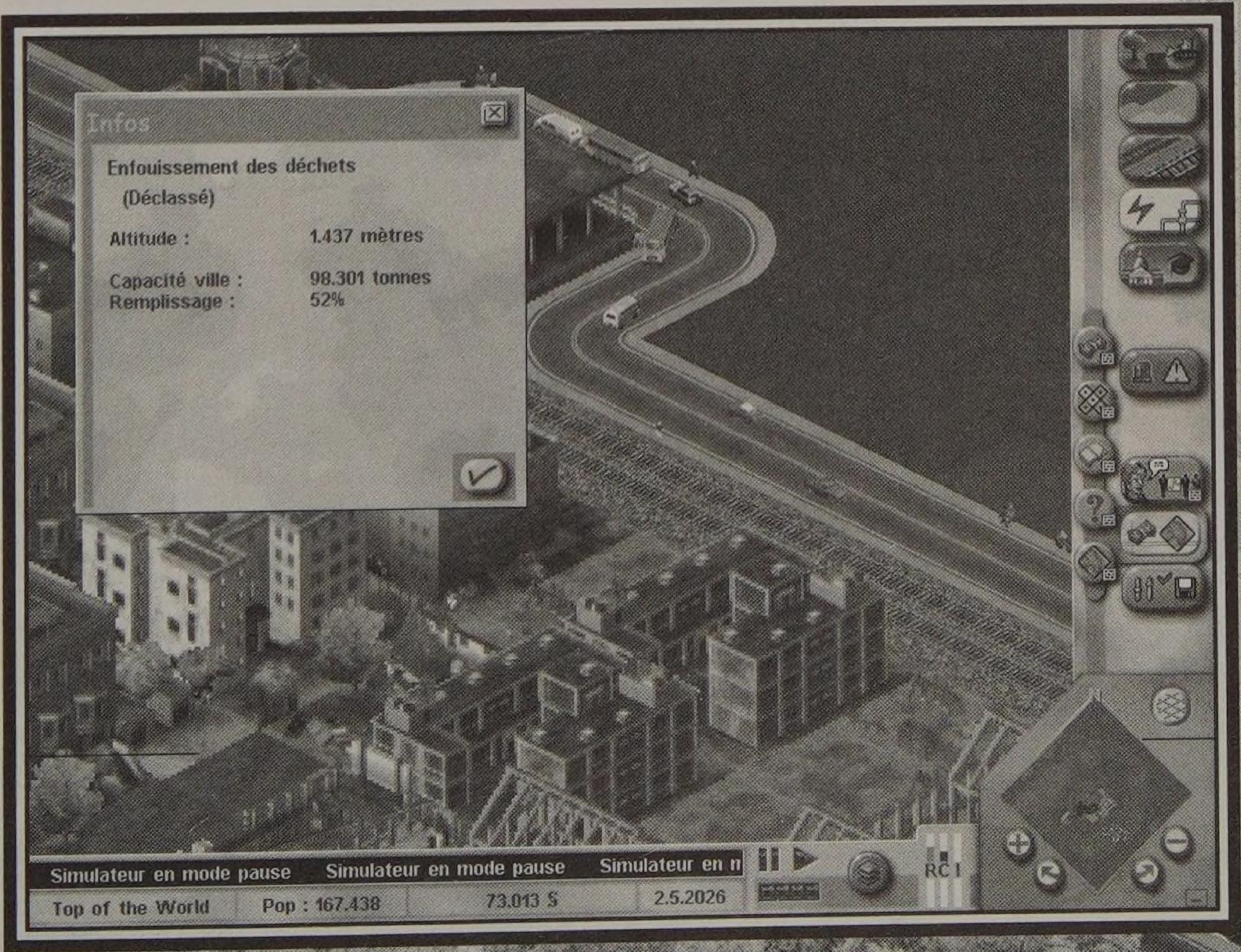
La réduction des déchets peut s'avérer pratique si vous êtes confronté à un problème de plus en plus grave. Toutefois, en soi, ce n'est pas une solution efficace. Il faut que les déchets soient éliminés et il existe divers moyens pour y parvenir.

Les options de débarras des déchets

Il existe trois méthodes pour se débarrasser des déchets dont chacune comporte, comme toujours, des avantages et des inconvénients :

- Site d'enfouissement
- Incinérateur
- Incinérateur convertisseur des déchets

Les sites d'enfouissement



Enfouissement des déchets
(Déclassé)

Altitude : 1.437 mètres

Capacité ville : 98.301 tonnes
Remplissage : 52%

Simulateur en mode pause Simulateur en mode pause Simulateur en m

Top of the World Pop : 167.438 73.013 $ 2.5.2026

FIG. 10-8. LES SITES D'ENFOUISSEMENT DÉBARRASSENT LES DÉCHETS AFIN DE RENDRE VOTRE VILLE TOUTE PROPRE.

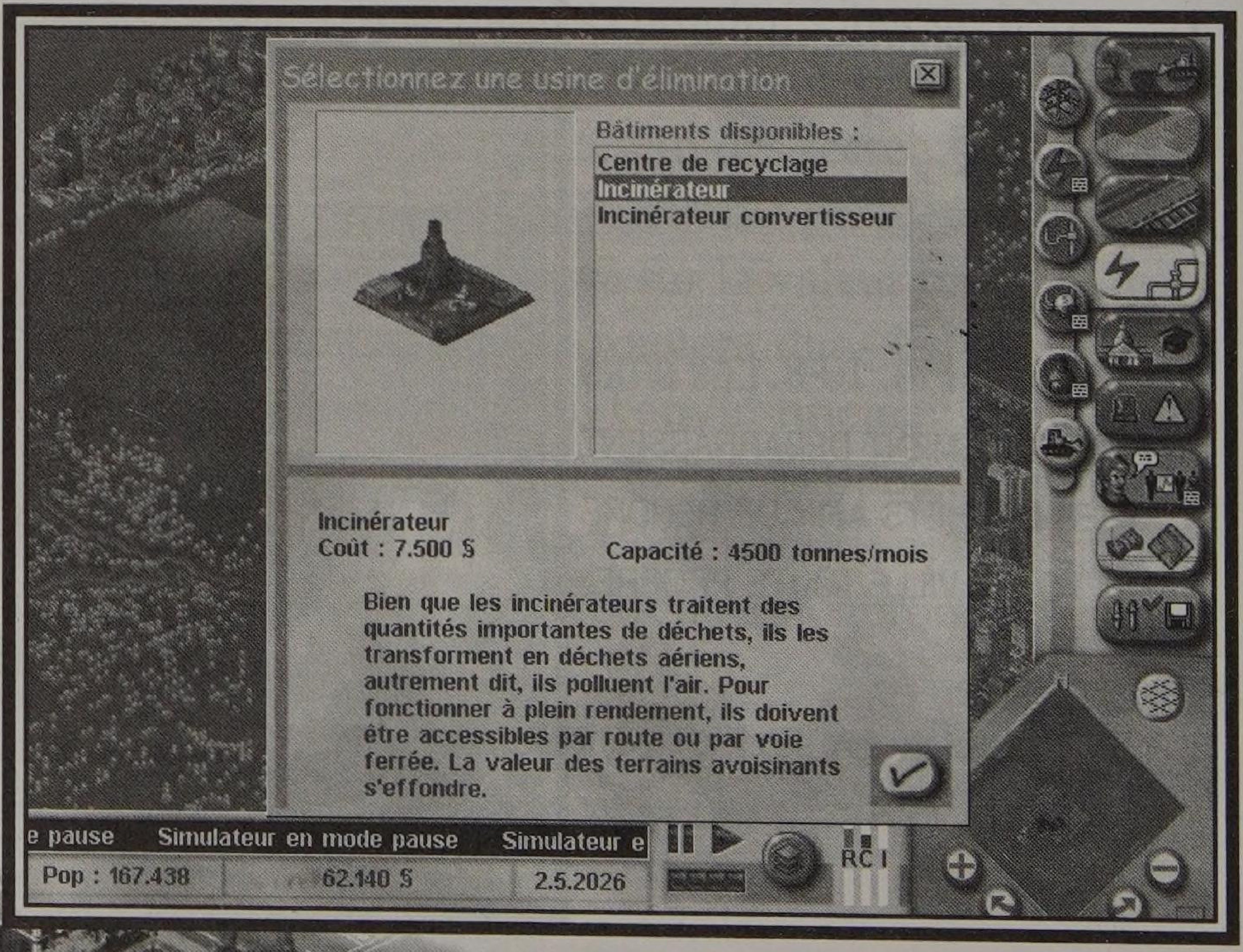
Il faut d'abord sectoriser une zone pour recevoir un enfouissement. Au départ, les carrés ainsi préparés n'afficheront pas d'ordures. Une zone d'enfouissement ne peut commencer à recevoir des déchets que lorsqu'elle est prête à les accueillir.

Bien que les zones d'enfouissement ne nécessitent ni électricité ni eau, elles ont besoin d'une superficie minimale de 2 x 2. Elles doivent donc pouvoir accueillir les déchets, et pour que l'accessibilité soit efficace, il faut insérer une route ou un chemin de fer jusqu'à un des bords de l'enfouissement. Si vous décidez d'y amener un chemin de fer, vous devrez installer une gare au bord de l'enfouissement. Une fois que le remplissage commence, cela va vite. Dès qu'un carré d'enfouissement est plein, un des autres carrés ainsi sectorisés commencera à se remplir.

Qu'ils soient pleins ou non, les enfouissements ont un effet négatif de voisinage très important. Personne ne désire vivre ni développer des activités près d'une telle horreur ! Par conséquent, vous savez que les valeurs foncières à proximité de votre zone d'enfouissement sont susceptibles de plonger. Alors, il faut essayer de placer les enfouissements le plus loin possible des autres développements.

Les déchets se décomposent progressivement au sein d'un enfouissement. Si davantage de déchets ne sont pas entassés dessus, les enfouissements pourront être utilisés plus tard à d'autres fins. Pour cela, il faudra d'abord désactiver leur sectorisation. Il est impossible de passer un enfouissement au bulldozer (les voisins n'apprécieraient pas d'être aspergés d'arêtes pourries ou de morceaux de vieux repas !). Cependant, si vous souhaitez réutiliser la zone occupée par un enfouissement, il suffit de la déconnecter des moyens de transport puis attendre que les déchets se décomposent. Cette procédure est lente : dès que vous cessez d'alimenter l'enfouissement de déchets, il faut attendre 25 ans

Les incinérateurs



Incinérateur
Coût : 7.500 $
Capacité : 4500 tonnes/mois

Bien que les incinérateurs traitent des quantités importantes de déchets, ils les transforment en déchets aériens, autrement dit, ils polluent l'air. Pour fonctionner à plein rendement, ils doivent être accessibles par route ou par voie ferrée. La valeur des terrains avoisinants s'effondre.

Pop : 167.438
62.140 $
2.5.2026

FIG. 10-9. LES INCINÉRATEURS DÉTRUISENT DES DÉCHETS. TOUTEFOIS, ILS POLLUENT BEAUCOUP L'AIR.

pour que toutes les ordures soient décomposées et que le terrain soit à nouveau exploitable à d'autres fins. Tant qu'un enfouissement non plein demeure relié à un moyen de transport et qu'il existe des déchets à traiter, il continuera d'accueillir ceux-ci.

Dans *SimCity 3000*, il existe deux types d'incinérateurs : le modèle de base et l'incinérateur convertisseur de déchets. Ils ont des similitudes : ils brûlent tous les deux des ordures et constituent apparemment une façon aisée de se débarrasser des déchets produits par votre ville. Mais ils ont un troisième point en commun : les deux types d'incinérateur déchargent dans l'atmosphère de grosses quantités de pollution. Ils ont également un effet négatif de voisinage sur les valeurs foncières locales. Tout compte fait, peut-être ne sont-ils pas si géniaux, après tout.

Les incinérateurs ont tendance à coûter plus cher que les zones d'enfouissement, mais ils sont plus compacts et peuvent traiter plus de déchets par carré. L'incinérateur convertisseur de déchets est plus coûteux que le modèle de base, mais il génère de l'électricité en brûlant les ordures. En effet, il génère 75 mégawatts par mois mais doit être relié au réseau électrique de la ville afin de pouvoir y conduire l'électricité produite. Dans le tableau 10-1, vous trouverez des informations comparatives concernant les enfouissements et les deux types d'incinérateurs.

TABLEAU 10-1. COMPARAISON DES DIFFÉRENTES SOLUTIONS DE DÉCHARGE (PAR CARRE).

Type	Date disponible	Capacité de traitement	Coût	Électricité fournie
Enfouissement	Toujours	Variable	50 par carré	0
Incinérateur	1920	4 500 t/mois	7 500	0
Incinérateur convertisseur de déchets	2000	5 250 t/mois	25 000	5 000 kW/h

Dans le tableau 10-2, vous trouverez les effets négatifs de voisinage et les effets polluants des trois solutions de traitement des déchets. Les nombres affichés dans le tableau sont des modificateurs par rapport à la valeur foncière.

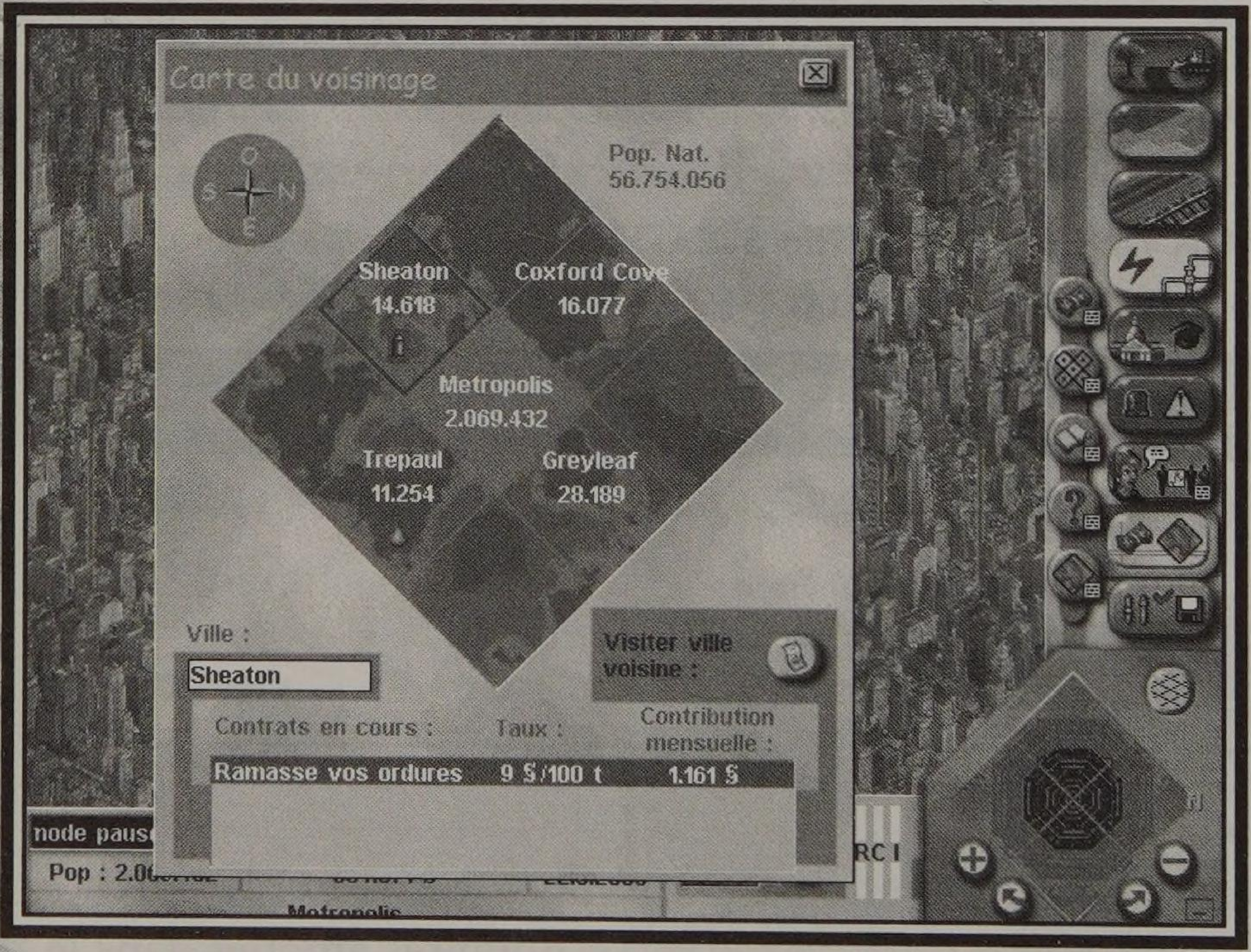
TABLEAU 10-2. LES EFFETS NÉGATIFS DE VOISINAGE ENGENDRÉS PAR LES DIFFÉRENTES SOLUTIONS DE DÉCHARGE DE DÉCHETS (PAR CARRÉ).

Type	Résidentiel	Commercial	Industriel	Tout autre	Pollution de l'air
Enfouissement	- 80	- 60	- 20	NA	75
Incinérateur	- 50	-10	- 3	- 8	4 000
Incinérateur convertisseur	- 35	- 15	- 8	-12	2 500

Une façon de réduire les effets négatifs des incinérateurs consiste à les placer près du bord de la carte pour qu'une grande partie de leur pollution, et même un pourcentage de leur effet négatif, s'éloignent de votre ville.

Il existe encore une solution de débarras des déchets…

Des contrats municipaux destinés à exporter les déchets



Ville : Sheaton

Contrats en cours :	Taux :	Contribution mensuelle :
Ramasse vos ordures	9 $/100 t	1.161 $

FIG. 10-10. LES LIAISONS PAR ROUTE, TRAIN, AUTOROUTE ET PORT MARITIME RENDENT POSSIBLES DES CONTRATS MUNICIPAUX AVEC LES VOISINS POUR TRAITER DES DÉCHETS.

Une autre solution intéressante pour vous occuper des tas d'ordures dans votre ville consiste à signer un contrat avec l'un de vos voisins pour exporter vos déchets. Si vous n'avez le droit qu'à un seul contrat d'exportation de déchets à un moment donné (ainsi qu'un contrat d'importation de déchets, dont on reparlera plus tard), vous pouvez décharger un volume important de déchets dans la ville voisine. À un certain prix, bien évidemment.

Si les déchets accumulés commencent à prendre de l'importance sans que vous ayez trouvé un moyen de les traiter ou si votre ville opère à 80 % ou plus de sa capacité totale de décharge de déchets, vous recevrez un message par le téléscripteur et un pétitionnaire se présentera peu après afin de vous proposer un contrat municipal.

Voici les critères à satisfaire afin de recevoir la proposition d'un contrat d'exportation de déchets :

- Vous avez à votre disposition une liaison par route, autoroute, train ou port maritime, que le voisin pressenti n'utilise pas déjà pour vous transmettre ses déchets ou accueillir les vôtres.
- Vous exploitez au moins 80 % de votre capacité de traitement de déchets.
- À l'heure actuelle, vous n'exportez vos déchets vers aucun autre voisin.

Le pétitionnaire répertorie les conditions du contrat, soit un taux à payer par unité (kilotonne) de déchets.

Les contrats de traitement de déchets fonctionnent sur une base mensuelle. À la fin de chaque mois, la quantité nécessaire de déchets est exportée chez votre voisin et les fonds correspondants sont déduits de votre trésorerie. Le coût de l'exportation de déchets est basé sur un prix donné par kilotonne/mois. Typiquement, le coût pour exporter les ordures augmentera avec le temps car les Sims des deux villes sont tous à la recherche de la même ressource : de la place dans leurs enfouissements et dans leurs incinérateurs. Vous êtes libre d'accepter ou de refuser un contrat. Si vous l'acceptez, les ordures de votre ville continueront d'être déchargées dans vos équipements déjà existants. Dès que votre réseau de traitement des déchets devient saturé, les déchets en excès seront exportés vers la ville voisine. Vous devrez payer une charge mensuelle pour les déchets exportés de cette façon.

Le taux que vous payez dans le cadre de votre contrat de traitement de déchets est révisé tous les cinq ans. Six mois avant la date d'échéance, vous recevrez un message par le téléscripteur vous signalant que vous pouvez renégocier les conditions de votre contrat d'exportation. Vous pouvez voir un autre pétitionnaire, qui vous proposera de nouvelles conditions. Vous avez le droit d'accepter ou de refuser le contrat, sans pénalité, pendant cette réunion. Si, toutefois, vous annulez le contrat à n'importe quel autre moment (en vous servant de la carte du voisin ou en détruisant la liaison vers le voisin), votre ville aura à payer une amende.

Afin de conclure un contrat d'exportation de déchets avec un voisin, les points suivants doivent être en place :

- Aucun autre contrat d'exportation de déchets en cours
- Aucun contrat d'importation de déchets avec le même voisin
- Une liaison traditionnelle avec le voisin – par route, train ou port maritime

Des contrats d'importation de déchets

Il se peut que la capacité de vos centres de traitement de déchets soit telle que vous puissiez accueillir et décharger les ordures d'une ville voisine, moyennant finances, bien sûr !

Si les conditions suivantes sont satisfaites, vous recevrez peut-être la proposition d'un pétitionnaire pour signer un contrat d'importation de déchets :

- Il pré-existe une liaison avec une ville voisine par route, autoroute, train ou port maritime qui n'est pas déjà utilisée pour importer des ordures.
- Vous utilisez au plus 40 % de votre capacité de traitement des déchets.
- Vous disposez de routes ou de chemins de fer qui relient le (les) point(s) de connexion à vos zones d'enfouissement et d'incinération.
- Vous n'importez pas actuellement les déchets d'autrui.
- Aucun autre pétitionnaire ne vous propose un tel contrat.

Si vous acceptez ce genre de contrat, vous devrez importer une quantité donnée de déchets de votre voisin, par mois. Comme pour l'exportation, l'importation des déchets est calculée en unités de 1 000 tonnes (kilotonnes). Au départ, la quantité importée est déterminée par le nombre de kilotonnes multiplié par la population de la ville en question. Ce nombre est remis à jour tous les cinq ans. L'inconvénient de ce type d'accord est que si vous vous retrouvez incapable de gérer la charge de déchets, les deux villes seront inondées d'ordures ; si cette situation perdure trop longtemps, votre voisin annulera le contrat tout en vous imposant une pénalité. L'avantage est que vous recevrez chaque mois une somme donnée en échange de vos services. Tout comme le contrat d'exportation de déchets, celui qui traite de l'importation sera évalué et, potentiellement, renégocié tous les cinq ans. Vous aurez le droit de refuser ou d'accepter les nouvelles conditions proposées.

Votre ville devra payer une amende si vous manquez de vous débarrasser des déchets importés (si vous n'avez pas les zones d'enfouissements ou les incinérateurs nécessaires) ou si vous détruisez la liaison avec votre voisin avant la fin du contrat d'importation. Pour davantage d'informations concernant les détails de cette procédure ainsi que l'impact qu'elle aurait sur votre ville, consultez le chapitre relatif aux contrats municipaux.

ASTUCE

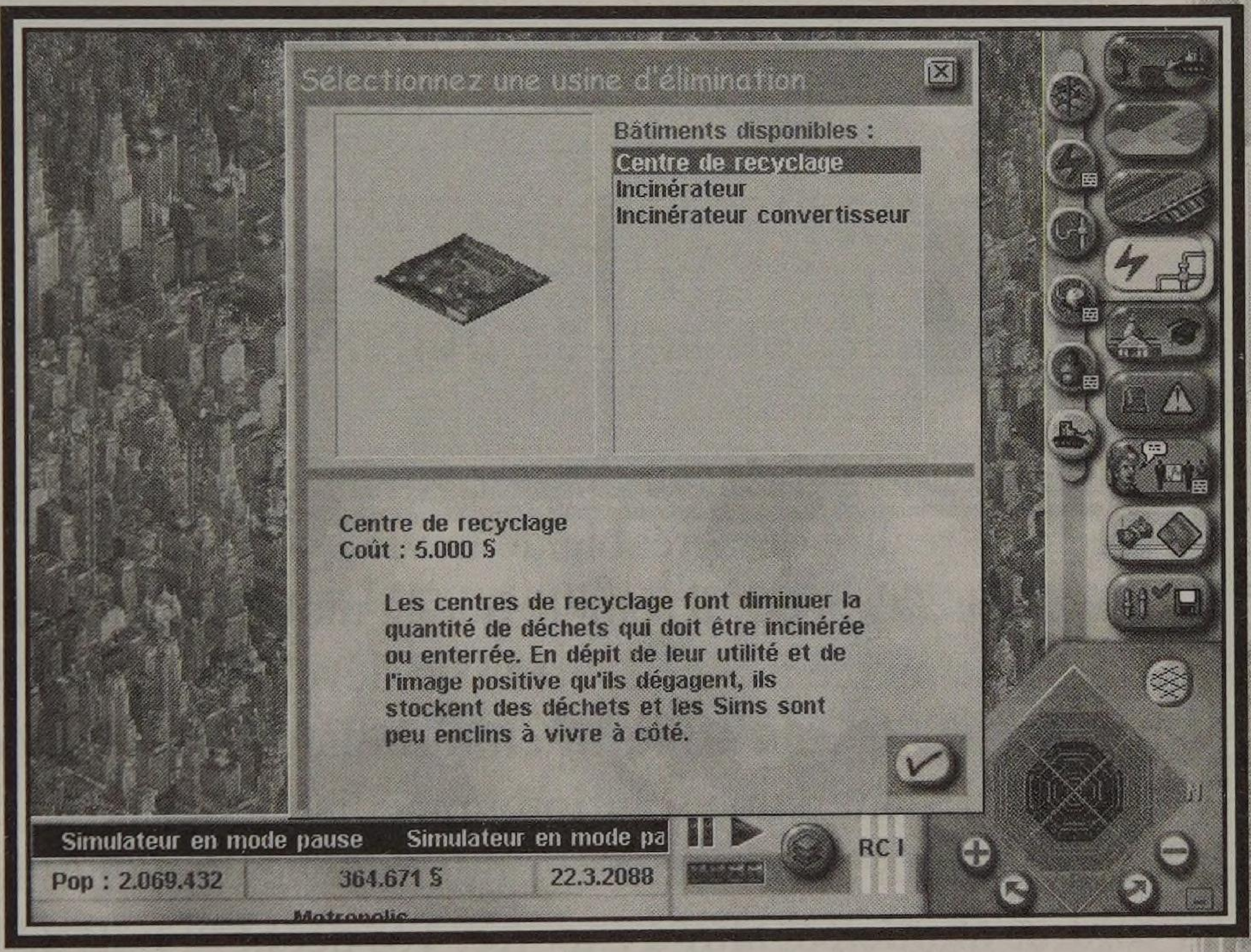
SI VOUS SOUHAITEZ TRAITER LES ORDURES D'AUTRUI, VOUS POUVEZ CONSIDÉRER LA POSSIBILITÉ DE PLACER DIFFÉRENTS TYPES D'INCINÉRATEURS AUX EXTRÉMITÉS DE VOTRE CARTE. DE CETTE FAÇON, LES ORDURES SERONT CONDUITES DIRECTEMENT VERS LES INCINÉRATEURS ET LES EFFETS INDÉSIRABLES (LA POLLUTION ET LES EFFETS NÉGATIFS DE VOISINAGE) SERONT PARTIELLEMENT DIRIGÉS CHEZ VOS VOISINS (OU TOUT AU MOINS ÉLOIGNÉS DE VOTRE VILLE).

Des options de réduction de déchets

Il existe essentiellement deux moyens pour réduire le volume de déchets produits par votre ville :

- Des centres de recyclage
- Des arrêtés destinés à réduire le volume de déchets

Centres de recyclage


Sélectionnez une usine d'élimination
Bâtiments disponibles :
Centre de recyclage
Incinérateur
Incinérateur convertisseur
Simulateur en mode pause
Simulateur en mode pa
RC I
Pop : 2.069.432
364.671 §
22.3.2088
Metropolis

Centre de recyclage
Coût : 5.000 §

Les centres de recyclage font diminuer la quantité de déchets qui doit être incinérée ou enterrée. En dépit de leur utilité et de l'image positive qu'ils dégagent, ils stockent des déchets et les Sims sont peu enclins à vivre à côté.

FIG. 10-11. LE RECYCLAGE PEUT VOUS AIDER À GÉRER VOS PROBLÈMES DE DÉCHETS.

Vous pouvez commencer à implanter des centres de recyclage à partir de 1970. Ils servent à diminuer la production de déchets et l'accumulation des ordures sur le plan global. À partir du moment où votre population ne dépasse pas 50 000 habitants, un centre de recyclage peut réduire de 45 % la production globale de déchets. Si votre population dépasse les 50 000 mais que vous n'avez toujours qu'un seul centre de recyclage, celui-ci sera nettement moins efficace. Autrement dit, il faut installer un centre de recyclage par tranche de 50 000 citoyens. Si vous conservez toujours ce rapport, la réduction des déchets sera maîtrisée et les Sims seront prêts à trier leurs ordures et à les livrer au centre.

Des arrêtés destinés à réduire le volume des déchets

- La taxe de traitement de déchets industriels
- Le recyclage des pneus
- La loi concernant la réduction du papier
- Le compostage individuel
- Le pré-tri des ordures
- Le corps de préservation

Pour plus d'informations, voir le chapitre 15 : Les Arrêtés.

Chacun des arrêtés cités ci-dessus contribue à réduire les déchets produits par votre ville. Les arrêtés ne deviennent disponibles qu'au fur et à mesure ; vous avez donc intérêt à saisir l'occasion d'en appliquer un, dès que l'occasion se présente.

L'évaluation des options de traitement de déchets

Dès que possible, il faut faire passer vos arrêtés de réduction de déchets afin de lutter contre cette réalité désagréable de la vie quotidienne.

Dans *SimCity 3000*, il semble que le moyen le plus efficace pour gérer vos déchets ne soit pas le même à chaque stade du développement de votre ville. Au départ, vous pourrez sûrement vous en sortir en installant une zone d'enfouissement dans un coin de la ville. Il s'agit d'une solution immédiate et pas trop chère.

Dès que vous avez assez d'argent, en revanche, vous feriez mieux de conclure un contrat municipal afin d'exporter vos déchets, puis de fermer votre zone d'enfouissement en passant au bulldozer les accès par route ou par train qui y mènent. Les ordures présentes se décomposeront progressivement. Dès que le terrain utilisé par l'enfouissement redevient exploitable, vous pouvez vous en servir à une fin plus productive.

Que ce soit à court ou à long terme, les incinérateurs semblent constituer une solution peu désirable. Outre leur nature coûteuse, ils sont accompagnés d'effets négatifs de voisinage et de pollution.

La radiation

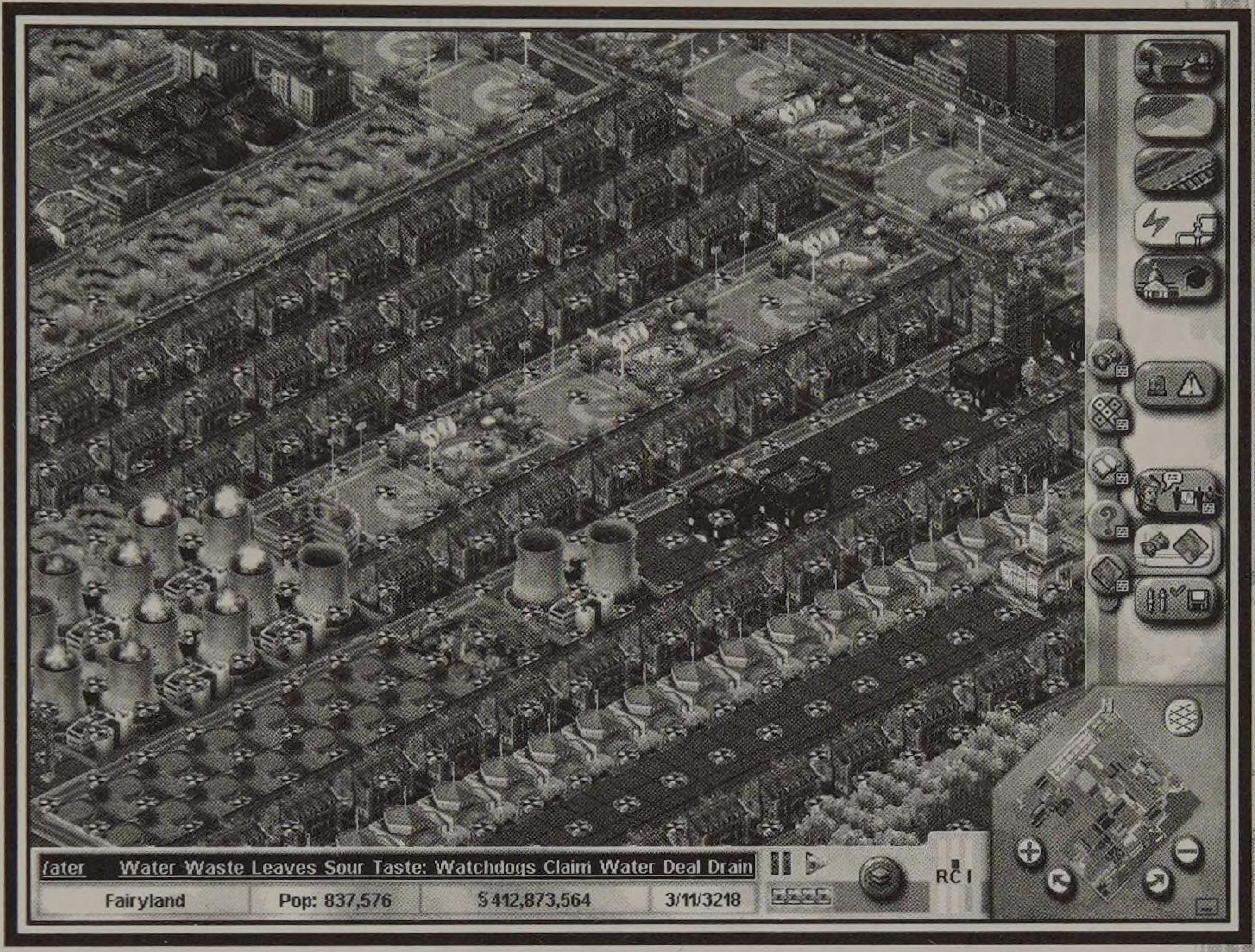

Water Waste Leaves Sour Taste: Watchdogs Claim Water Deal Drain
Fairyland
Pop: 837,576
§412,873,564
3/11/3218
RCI

FIG. 10-12. SI VOUS LAISSEZ EXPLOSER VOTRE CENTRALE NUCLÉAIRE, VOUS AUREZ BIEN DES PROBLÈMES.

À un moment donné, vous serez confronté à la possibilité d'installer une centrale nucléaire dans votre ville. Grâce aux progrès technologiques, ces générateurs hautement controversés deviennent disponibles dès 1960. Dans *SimCity 3000*, leur rendement est de quelque 16 000 MW/h !

Les centrales nucléaires semblent être une panacée aux problèmes d'alimentation électrique. Mais malheureusement, elles présentent un inconvénient de taille : tout comme les autres types de centrales, les modèles nucléaires sont suceptibles d'exploser. Et elles auront tendance à le faire si elles sont poussées à fonctionner à plus de 100 % de leur capacité. À la différence des autres centrales, lorsque votre centrale nucléaire explose, vous ne pouvez pas vous contenter de faire appel aux bulldozers pour nettoyer les dégâts.

Lorsqu'une installation nucléaire explose, les conséquences sont très graves. Elle répand de la pollution radioactive sur un rayon de 20 carrés, laquelle est visible sous forme de symboles de radiation au-dessus des carrés contaminés. À cause de la radiation, les Sims devront abandonner leurs maisons jusqu'à ce que les effets s'anéantissent avec le temps (c'est-à-dire dans des milliers d'années !). En termes « Sim », cela signifie : jamais.

Le redoutable nuage radioactif couvre toute une zone de votre ville, dont les bâtiments sont désormais déserts. Les effets de ce désastre (sans parler de la privation de domicile que subissent de nombreux Sims) se font ressentir au niveau de la santé et de l'espérance de vie de vos citoyens. En termes de praticité, si votre ville souffre d'un excès de radioactivité, il est temps de prendre congé et de recommencer une nouvelle partie ! Vous pouvez aussi récupérer une sauvegarde précédente de la même partie puis tout mettre en œuvre pour empêcher l'explosion de la centrale.

En revanche, si vous adorez les défis, vous pouvez vous obstiner à essayer de gérer votre ville, en dépit de tout.

Une zone non nucléaire

Disponible dès 1990, pour seulement §0,00003/Sim, cet arrêté interdit l'installation de centrales nucléaires et de silos à missiles. Il a également pour effet de faire monter l'aura du maire.

Si vous optez pour une centrale nucléaire...

À la base, une centrale nucléaire n'explosera pas si elle n'est pas saturée. (Les déchets radioactifs ne deviennent un problème que si votre centrale nucléaire explose, auquel cas, il vaut mieux recommencer à zéro, de toute façon). Sinon, comme dans *SimCity 2000* ce type de centrale est propre. La pollution de nature nucléaire semble être sans solution – le terrain contaminé devient désert et non constructible.

Idéalement, si vous décidez d'implanter une centrale nucléaire dans votre ville, vous devez l'empêcher d'exploser. Pour y parvenir, voici trois petits conseils :

- Faites en sorte que la centrale ne soit jamais saturée par rapport à sa capacité de traitement
  OU
- Renoncez à l'idée de construire une centrale nucléaire chez vous
  OU
- Sauvegardez fréquemment la partie.

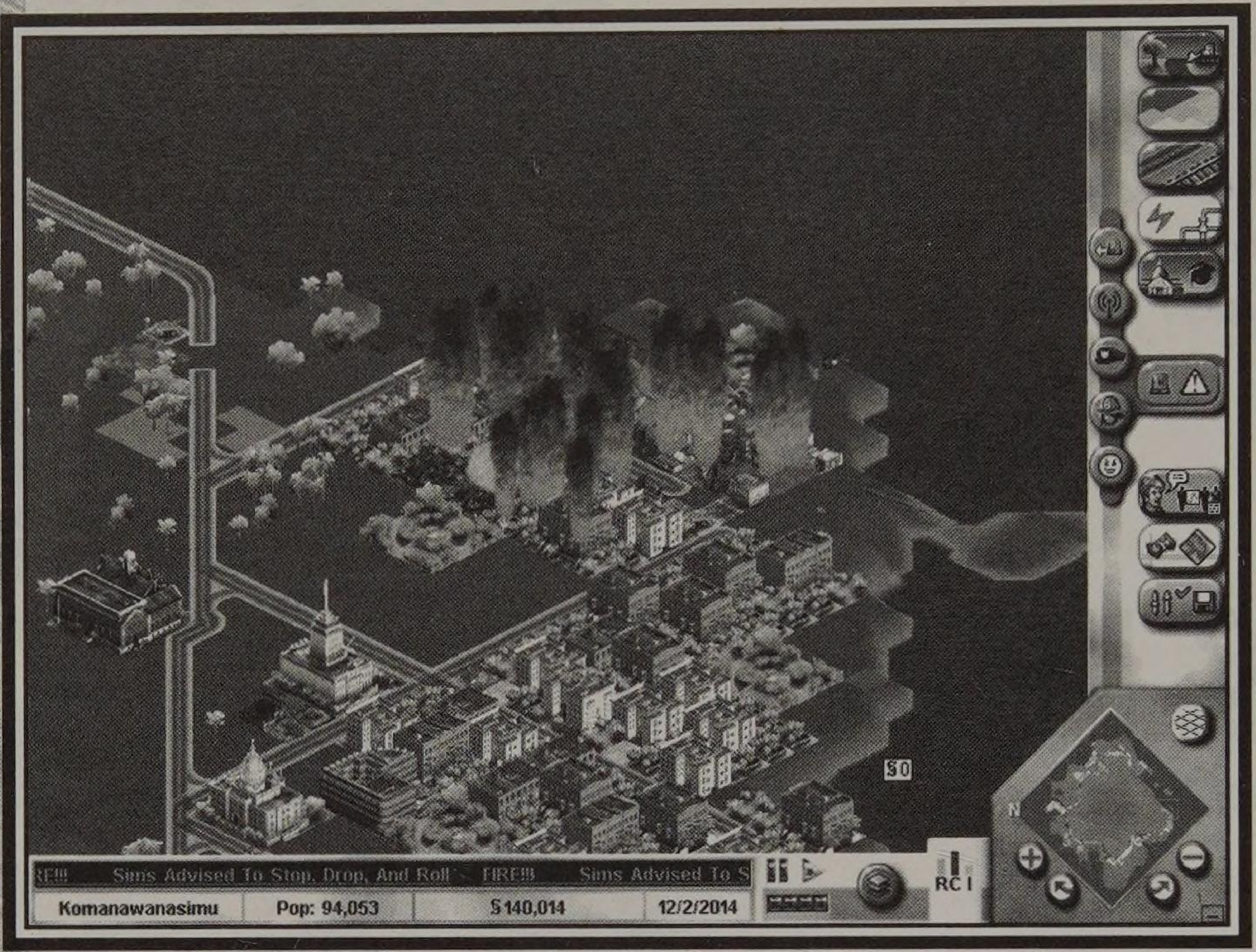
Chapitre 11

La sécurité publique

Les Sims sont logés, ont du travail et se sont bien installés en tant que citoyens de votre chère ville. Maintenant que ces aspects essentiels de la vie sont en place, il va falloir penser à une autre nécessité : la sécurité publique.
Deux aspects de la sécurité publique vont devenir de plus en plus importants pour les résidents de votre métropole :

- La sécurité en cas d'incendie
- La police et les prisons

Les incendies constituent un risque assez commun dans un environnement urbain. Les Sims n'aiment pas le feu car ils tiennent à leurs maisons. Ils préfèrent également préserver les bâtiments industriels et les entreprises.



RE!!! Sims Advised To Stop, Drop, And Roll FIRE!!! Sims Advised To S

Komanawanasimu | Pop: 94,053 | $140,014 | 12/2/2014

FIG. 11-1. LE FEU PEUT SE RÉPANDRE TRÈS RAPIDEMENT AU SEIN D'UNE VILLE.

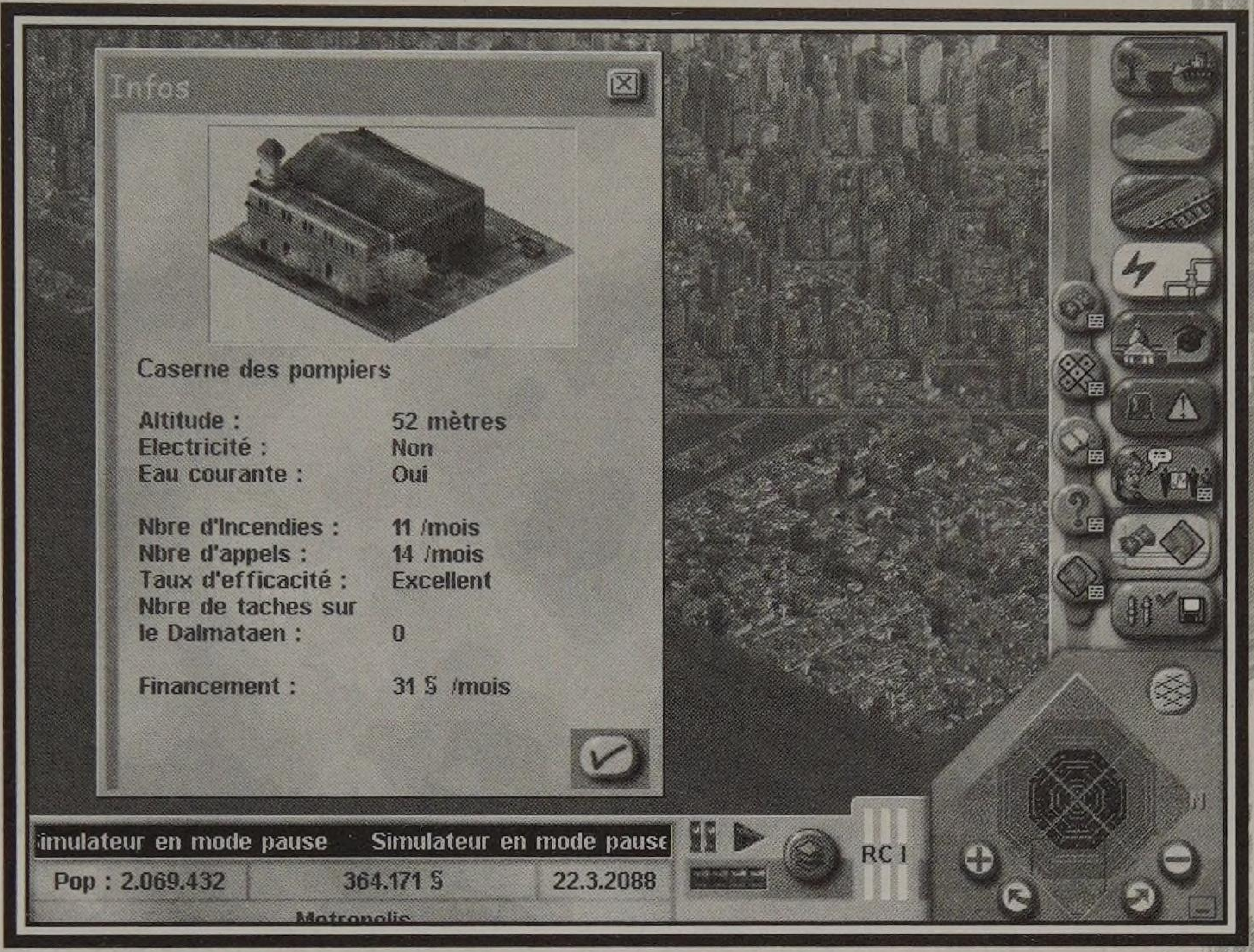
Il faut installer et subventionner des casernes de pompiers. Dans ce chapitre, vous apprendrez comment faire pour éviter les dégâts d'incendie. Nous aborderons également la création et le maintien de forces de police et d'un système de prisons efficace.

Comme la plupart des citoyens, les Sims souhaitent vivre dans un environnement sûr et sans criminalité. Si vous souhaitez rendre vos citoyens heureux, il faudra contrôler le taux de cambriolages, de vols de voiture et autres crimes urbains. Il faudra financer correctement vos forces de l'ordre et les maintenir de façon à ce qu'elles opèrent le plus efficacement possible. Vous êtes responsable de la création et du financement des commissariats et des prisons pour que les Sims puissent se promener tranquillement dans les rues de votre ville.

La sécurité en matière d'incendies

Dans *SimCity 3000*, deux facteurs majeurs contribuent à la sécurité de votre ville en ce qui concerne les incendies : ce sont le placement des casernes de pompiers et l'inflammabilité.

Les casernes de pompiers



Caserne des pompiers

Altitude : 52 mètres
Electricité : Non
Eau courante : Oui

Nbre d'Incendies : 11 /mois
Nbre d'appels : 14 /mois
Taux d'efficacité : Excellent
Nbre de taches sur le Dalmataen : 0

Financement : 31 $ /mois

imulateur en mode pause Simulateur en mode pause
Pop : 2.069.432 364.171 $ 22.3.2088

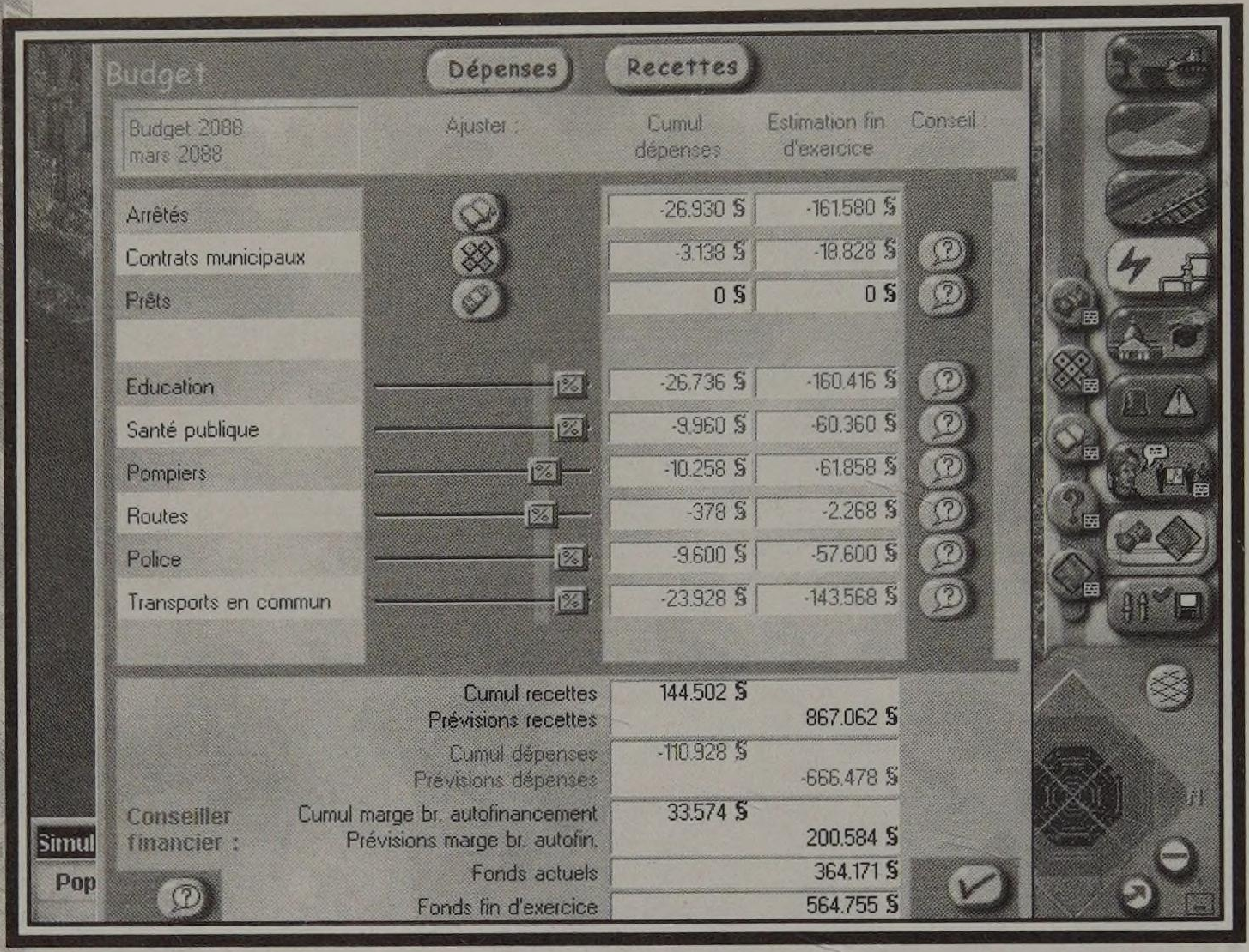
FIG. 11-2. EN CONSTRUISANT DES CASERNES DE POMPIERS, VOUS RÉDUIREZ LE RISQUE DE VOIR VOTRE VILLE PARTIR EN FUMÉE.

Bien qu'une caserne de pompiers soit une structure mesurant 3 × 3 carrés, chacune protège autour d'elle une zone beaucoup plus grande. Cette zone s'appelle un rayon de protection contre les incendies.

Pour une caserne de pompiers donnée, la superficie et l'efficacité du rayon de protection contre les incendies sont conditionnées par le financement de la caserne en question. Plus vous accordez de fonds à vos pompiers et meilleur sera leur service et plus grande sera la superficie qu'ils seront à même de couvrir.

En cas de financement optimal, chaque pompier fournit une protection uniforme sur un rayon de 25 carrés, à la différence de la police, dont le degré d'intervention diminue au fur et à mesure qu'on s'éloigne du commissariat. Moins le financement de la caserne de pompiers est optimal, moins grand sera le rayon de protection contre les incendies.

Dans la mesure où la caserne de pompiers fait partie de l'administration locale, c'est le budget municipal qui prend en charge son financement.



Budget 2088
mars 2088

	Ajuster :	Cumul dépenses	Estimation fin d'exercice	Conseil :
Arrêtés		-26.930 $	-161.580 $	
Contrats municipaux		-3.138 $	-18.828 $	
Prêts		0 $	0 $	
Education		-26.736 $	-160.416 $	
Santé publique		-9.960 $	-60.360 $	
Pompiers		-10.258 $	-61.858 $	
Routes		-378 $	-2.268 $	
Police		-9.600 $	-57.600 $	
Transports en commun		-23.928 $	-143.568 $	

Cumul recettes	144.502 $	
Prévisions recettes		867.062 $
Cumul dépenses	-110.928 $	
Prévisions dépenses		-666.478 $
Cumul marge br. autofinancement	33.574 $	
Prévisions marge br. autofin.		200.584 $
Fonds actuels		364.171 $
Fonds fin d'exercice		564.755 $

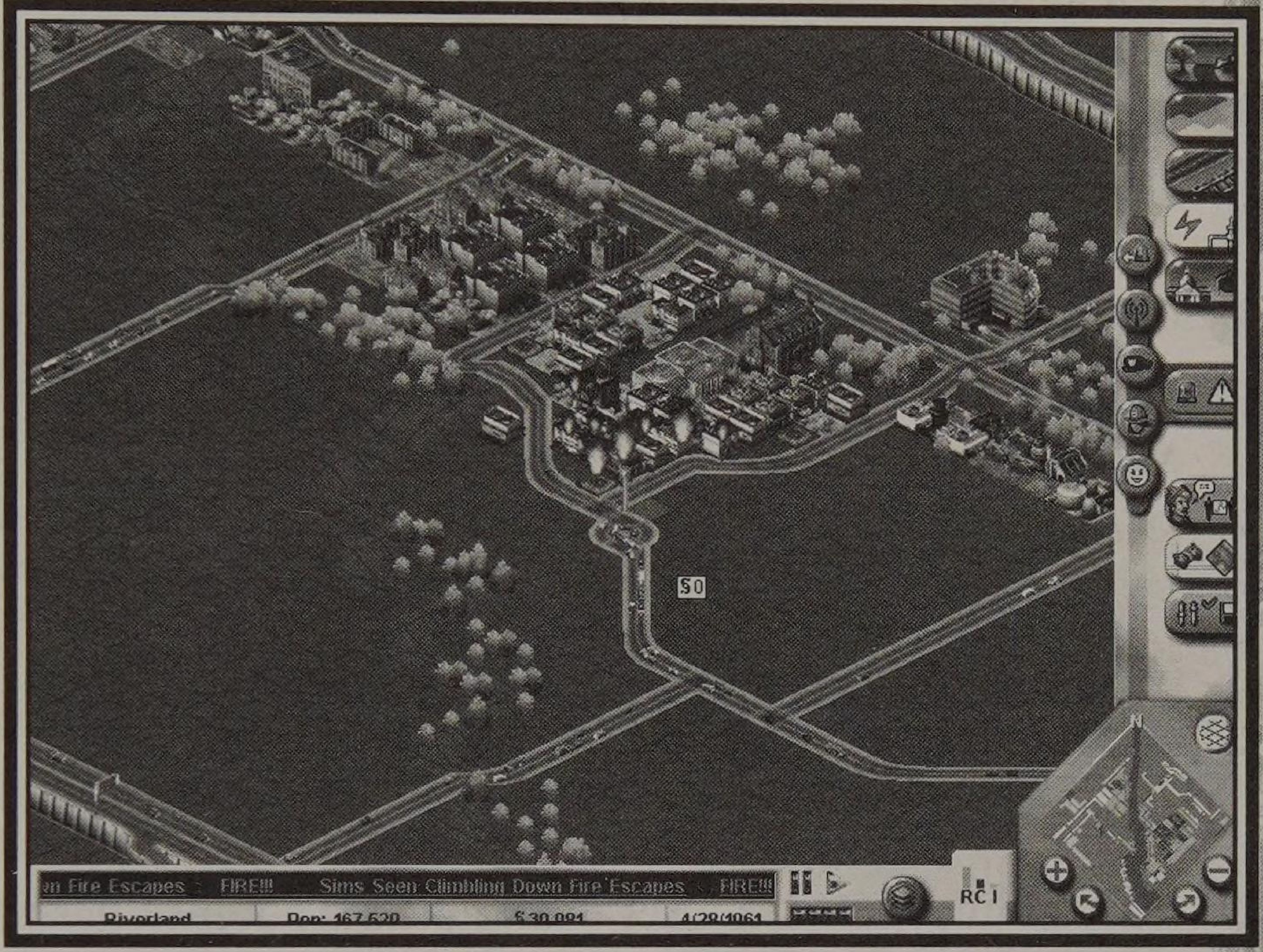
Conseiller financier :

FIG. 11-3. SI VOUS ÊTES INQUIET À PROPOS DE LA PROTECTION CONTRE LES INCENDIES, VOUS DEVRIEZ PAYER CORRECTEMENT VOS POMPIERS.

Voici quelques données concernant la sécurité en matière d'incendie :

- Équipement : caserne de pompiers
- Superficie : 3 × 3 carrés
- Rayon de protection contre les incendies (en cas de financement optimal) : 25 carrés en toutes directions
- Coût mensuel (avec un financement à 100 %) : §30 Sim
- Icône d'intervention urgente (envoie une brigade sur le lieu de l'incendie)
- Considérée comme faisant partie du budget municipal.

En cas d'urgence : l'icône d'intervention urgente



…n Fire Escapes FIRE!!! Sims Seen Climbing Down Fire Escapes FIRE!!!

FIG. 11-4. PLACEZ VOS POMPIERS LE PLUS EFFICACEMENT POSSIBLE : À CÔTÉ DU FEU.

Une caserne de pompiers est à même de lutter contre les incendies même si ceux-ci se produisent en dehors du rayon de protection. Comment ? Grâce à l'icône d'intervention urgente. Vous en disposez d'une par caserne de pompiers ainsi que d'une autre pour le régiment de sapeurs-pompiers bénévoles. Par ailleurs, vous pouvez positionner l'icône à l'intérieur d'un rayon d'intervention de la caserne de pompiers afin d'accélérer la lutte contre le feu.

Ceci signifie qu'en cas de catastrophe ou d'incendie, vous pouvez placer l'icône d'envoi sur le lieu où l'intervention de la part d'une brigade de pompiers est nécessaire. Ceci provoquera l'arrivée immédiate d'une équipe qui entreprendra de vaincre le feu. Ces pompiers sont efficaces sur un rayon de 4 carrés. Pour envoyer des pompiers, il suffit de cliquer sur le bouton « Urgence » puis de sélectionner le bouton « Envoyer les pompiers ». Ensuite, cliquez sur la carte de la ville afin d'indiquer le lieu d'intervention.

Indépendamment du nombre de véhicules dont dispose votre caserne de pompiers, elle n'aura qu'une équipe d'urgence (vous pouvez toutefois compter sur les citoyens pour passer les seaux d'eau). Autrement dit, vous avez à votre disposition une brigade d'urgence par caserne de pompiers (si vous avez 6 casernes de pompiers, vous avez 7 unités d'urgence). Vous pouvez décider du nombre d'équipes d'urgence que vous désirez envoyer sur le lieu de l'incendie.

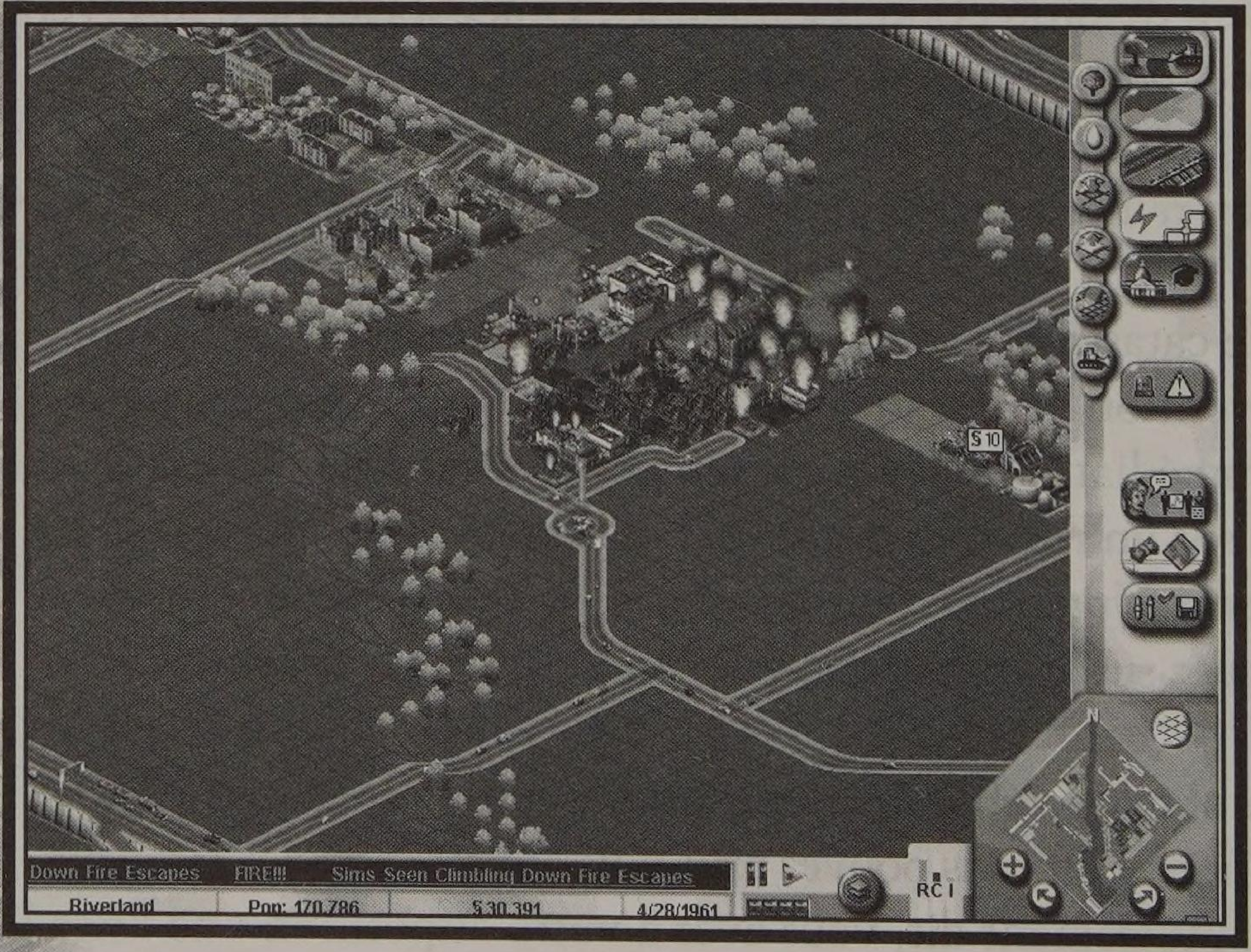
La stratégie anti-incendie

Il n'y a jamais de fumée sans feu. Malgré vos espoirs et vos efforts, votre ville encourt un risque d'incendie.

Les solutions :

- Vous pouvez laisser à vos brigades de pompiers (se trouvant dans le rayon d'une caserne de pompiers) le soin de réagir automatiquement. Elles se précipiteront vers le lieu afin d'asperger les immeubles en feu.
- Si l'incendie se trouve en dehors du rayon de protection contre l'incendie d'une caserne disponible, vous devrez activer votre icône d'intervention urgente (voir ci-dessus).
- Même si l'incendie a lieu à l'intérieur du rayon de la caserne de pompiers, vous pouvez toujours vous servir de votre icône pour accélérer la lutte contre le feu.

Si vous avez épuisé toutes vos solutions potentielles ou si vos pompiers ont besoin d'aide, vous disposez d'un autre stratagème : vous pouvez passer au bulldozer les carrés autour de l'incendie afin d'empêcher les flammes de se répandre davantage.


Down Fire Escapes FIRE!!! Sims Seen Climbing Down Fire Escapes

Riverland Pop: 170,786 $30,391 4/28/1961

FIG. 11-5. VOUS POUVEZ CRÉER UN PARE-FLAMMES EFFICACE À L'AIDE DE BULLDOZERS.

NOTE

VOUS NE POUVEZ PAS PASSER AU BULLDOZER UN CARRÉ EN FLAMMES. LES BULLDOZERS ET LEURS OPÉRATEURS NE SONT PAS IGNIFUGES… !

Un incendie maîtrisé qui n'est entouré que de terrain propre et non inflammable finira par s'éteindre.

Le meilleur moyen d'assurer une protection contre les incendies consiste à placer un nombre suffisant de casernes de pompiers à différents endroits de la ville (vous pourriez également désactiver l'option Catastrophes de la simulation, mais cela reviendrait à tricher, n'est-ce pas ?). Il faut essayer d'assurer une couverture intégrale de votre ville, en fonction de votre budget. Puisque les casernes de pompiers peuvent offrir une protection efficace sur 25 carrés, vous pouvez ruser en faisant se chevaucher la protection, sans gaspiller d'argent. Si vous réussissez à créer une couverture totale de cette façon, vous n'aurez peut-être jamais besoin d'envoyer vos brigades d'urgence ; vos pompiers ordinaires pourront y faire face tout seuls.

Un petit conseil : ne placez jamais vos casernes de pompiers aux bords de la carte : la moitié du rayon de protection se trouverait en dehors de votre ville ; de plus, vous payeriez intégralement les charges mensuelles correspondant à une caserne, malgré le fait que vous ne jouiriez que de la moitié de son efficacité.

NOTE

IL FAUDRA PRENDRE EN COMPTE L'INFLAMMABILITÉ D'UNE ZONE QUI EST EN TRAIN DE BRÛLER AFIN DE DÉTERMINER SI VOUS ALLEZ ENVOYER UNE OU PLUSIEURS ÉQUIPES D'URGENCE. L'INFLAMMABILITÉ EST UN NOUVEAU FACTEUR DE SIMCITY (VOIR CI-DESSOUS).

L'inflammabilité

Il s'agit d'une nouvelle fonction de *SimCity*. L'inflammabilité est une indication de la facilité avec laquelle brûlerait un carré quelconque de votre ville.

Un incendie peut démarrer n'importe où, à n'importe quel moment. Des enfants qui jouent avec des allumettes dans un jardin, un accident de travail qui fait s'enflammer du pétrole, un tas de feuilles ardentes entraînées par le vent… La simulation de SimCity « choisit » au hasard un endroit pour faire démarrer un incendie. Si l'endroit en question contient des carrés capables de brûler, un incendie peut démarrer sur un ou plusieurs carrés, en fonction de leur inflammabilité.

Il existe cinq niveaux d'inflammabilité :

- Basse
- Moyenne
- Haute
- Très haute
- Extrême

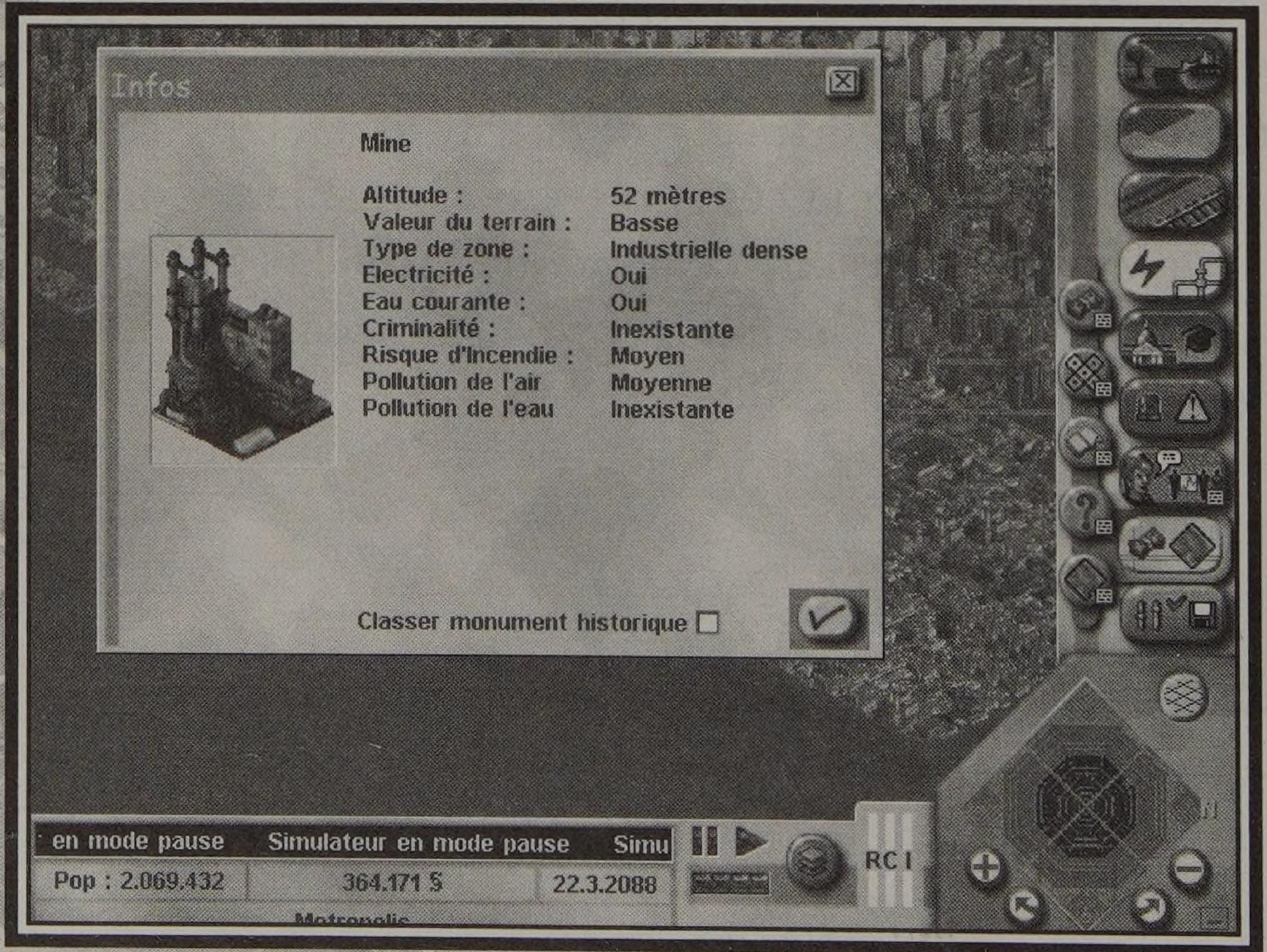
Vous pouvez réduire le niveau d'inflammabilité en vous assurant que toutes vos zones sont alimentées en eau. Si malgré ces précautions un incendie se déclare, la vitesse à laquelle il se propage est conditionnée par l'inflammabilité des carrés environnants. (La vitesse à laquelle un incendie peut être éteint dépend de l'efficacité d'un carré donné en matière de protection contre les incendies). Un incendie peut passer par quatre étapes de développement ou d'intensité.

Si vous ne disposez pas de suffisamment ressources pour éteindre un feu, la vitesse à laquelle brûleront les bâtiments enflammés sera déterminée par leur superficie (par exemple, une maison qui fait 1 x 1 brûlera plus vite qu'un gratte-ciel). Si le carré d'un bâtiment est complètement consumé, celui-ci explose. Une fois qu'un carré enflammé a cessé de brûler, il ne reste plus qu'un tas de cendres. Et un tas de Sims mécontents !

La propagation du feu

Une fois qu'un incendie est déclaré, il y a toutes les chances pour qu'il se répande. Tout carré adjacent est un vecteur de propagation du feu, surtout s'il est très inflammable. Cette probabilité est également déterminée par l'intensité de l'incendie et par le niveau de protection mis en place dans la zone en question. Sachez également que s'il existe un incendie sur un carré donné, il y a des chances pour que les flammes sautent par-dessus un carré non inflammable pour atteindre un carré inflammable plus accueillant !

Les carrés inflammables et non inflammables



Infos

Mine

Altitude : 52 mètres
Valeur du terrain : Basse
Type de zone : Industrielle dense
Electricité : Oui
Eau courante : Oui
Criminalité : Inexistante
Risque d'incendie : Moyen
Pollution de l'air Moyenne
Pollution de l'eau Inexistante

Classer monument historique ☐

en mode pause Simulateur en mode pause Simu

Pop : 2.069.432 364.171 $ 22.3.2088

FIG. 11-6. SERVEZ-VOUS DE L'OUTIL INFOS POUR VÉRIFIER LE DEGRÉ D'INFLAMMABILITÉ D'UN BÂTIMENT OU D'UN ÉQUIPEMENT QUELCONQUE.

Lorsque vous demandez des informations sur un carré inflammable, la simulation vous communiquera son degré d'inflammabilité inhérente.

Les carrés inflammables :

- Tout bâtiment
- Tout carré contenant des arbres

Les carrés non inflammables :

- Les routes
- La terre pure
- Les gravats
- L'eau

NOTE

COMME VOUS POUVEZ L'IMAGINER, LES ÉQUIPEMENTS SOUTERRAINS TELS QUE DES CANALISATIONS OU DES TUNNELS DE MÉTRO NE SONT PAS TOUCHÉS PAR LE FEU.

Avertissement : les éléments d'une ville peuvent être très inflammables

Sélectionnez la Carte de protection contre les incendies et l'inflammabilité afin de connaître le statut des carrés de votre ville à un instant donné. Vous verrez quels carrés sont inflammables et leur degré d'inflammabilité, ainsi que les zones qui sont protégées par chacune de vos casernes de pompiers.

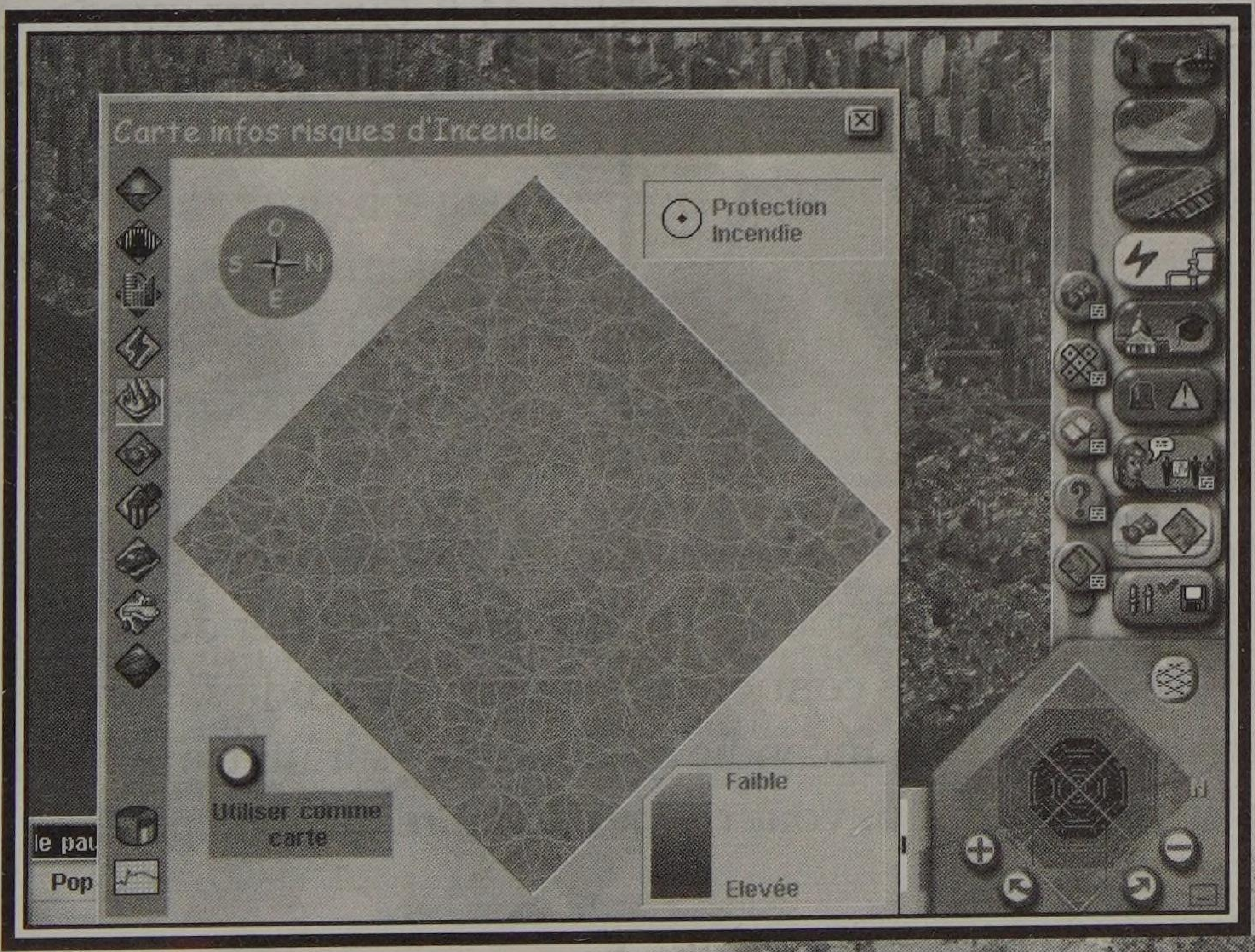

Carte infos risques d'Incendie
O
S
N
E
Protection Incendie
Utiliser comme carte
Faible
Elevée
le pau
Pop

FIG. 11-7.

Il existe deux arrêtés qui contribuent à minimiser l'inflammabilité de votre ville :

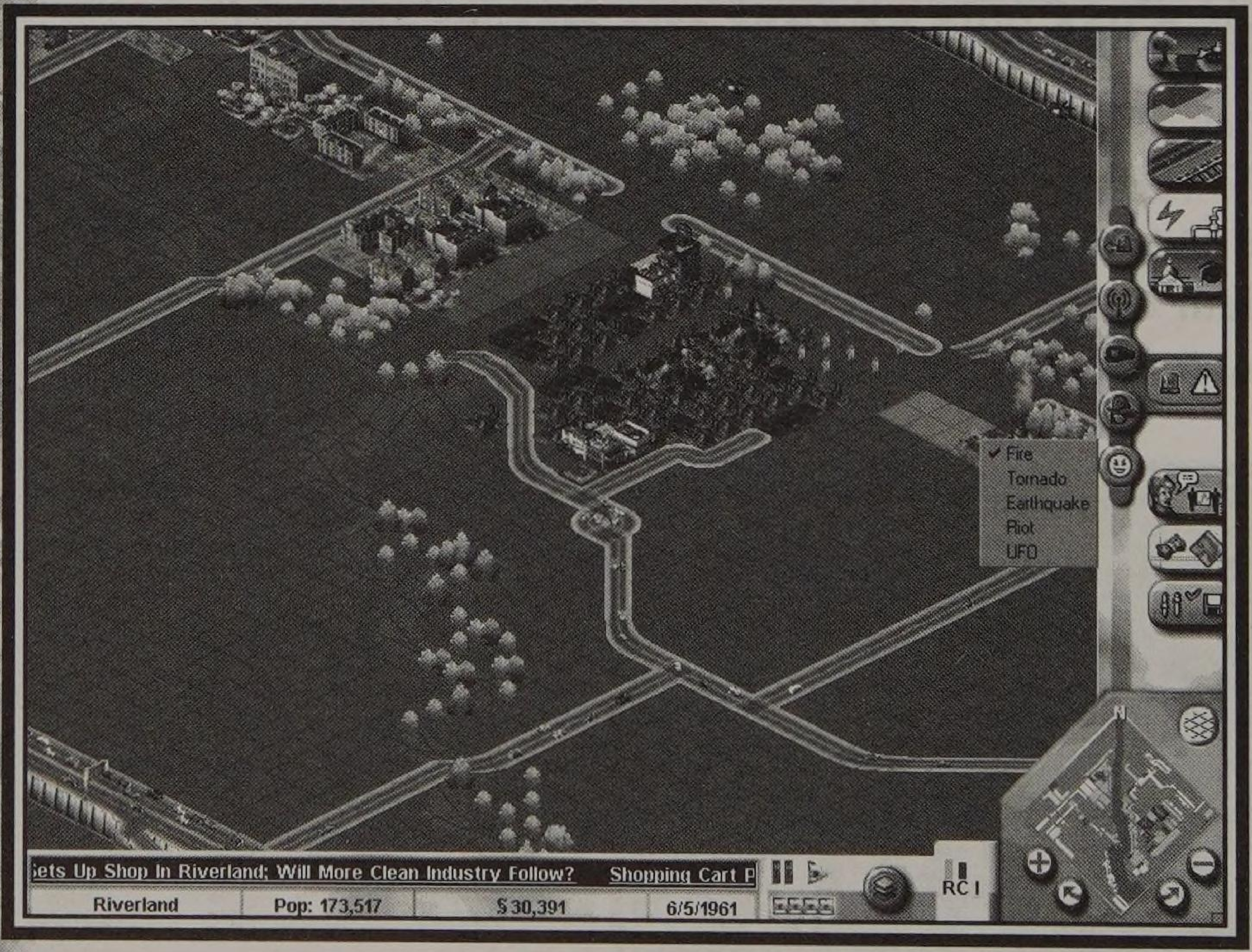
TABLEAU 11-1. LES ARRÊTÉS CONCERNANT LA SÉCURITÉ EN MATIÈRE D'INCENDIE.

Arrêté	Année de disponibilité	Avantage	Coût
Interdiction de brûler des feuilles	1960	- 5 % d'inflammabilité	Zéro
Détecteurs de fumée obligatoires	1970	- 10 % d'inflammabilité	§0,0001/Sim par bâtiment

Voir le chapitre 15 pour davantage de données sur ces arrêtés et leur impact sur votre ville.

Il est clair qu'un manque d'eau augmente l'inflammabilité. Comme nous l'avons déjà vu, les parties de votre ville qui ne sont pas alimentées en eau voient leur niveau d'inflammabilité augmenté de 25 %. Faites donc en sorte de faire passer des canalisations partout !

Les catastrophes



ets Up Shop In Riverland; Will More Clean Industry Follow?   Shopping Cart P

Riverland | Pop: 173,517 | § 30,391 | 6/5/1961

FIG. 11-8. CHOISISSEZ VOTRE CATASTROPHE PRÉFÉRÉE.

Si vous êtes un peu pyromane et estimez que quelques incendies par-ci par-là ne constituent pas un défi assez intéressant, vous pouvez choisir de déclencher des incendies vous-même. Le menu Catastrophes contient une option Incendies. Lorsque vous la sélectionnez, vous déclenchez un incendie quelque part sur un carré inflammable. Mais sachez qu'en agissant ainsi, vous risquez de nuire quelque peu à votre aura de maire… !

Si, en revanche, vous n'avez vraiment pas envie d'avoir à lutter contre les incendies, vous pouvez désactiver l'option des catastrophes. Même dans ce cas de figure, sachez que la mise en place de dispositifs de prévention fait tout de même bonne figure vis-à-vis de vos citoyens.

Un financement intégral pour les pompiers

À l'instar d'autres services publics, vos casernes de pompiers ont besoin d'être correctement financées afin de pouvoir fonctionner. Cela coûte cher de mettre en place des dispositifs anti-incendie ; cela coûte encore plus cher de ne pas le faire ! Afin de minimiser le risque des incendies, il faut essayer de financer vos casernes de pompiers à hauteur de 100 %.

La couverture peut être quelque peu accrue en assurant un surfinancement, jusqu'à 120 %. Toutefois, un financement plus important ne signifie pas forcément une hausse de protection proportionnelle. Un peu de surfinancement vous conférera une bien meilleure couverture ; encore plus de surfinancement augmentera un peu l'efficacité de la couverture, mais dans une proportion moindre. Il faut se méfier : évitez de surenchérir vos financements car chaque petite amélioration vous coûte encore de l'argent, sans pour autant vous faire atteindre le niveau d'efficacité maximale.

Une caserne de pompiers sous-financée

Si vous négligez vos pompiers, vous risquez de provoquer une grève.

Si cela se produit :

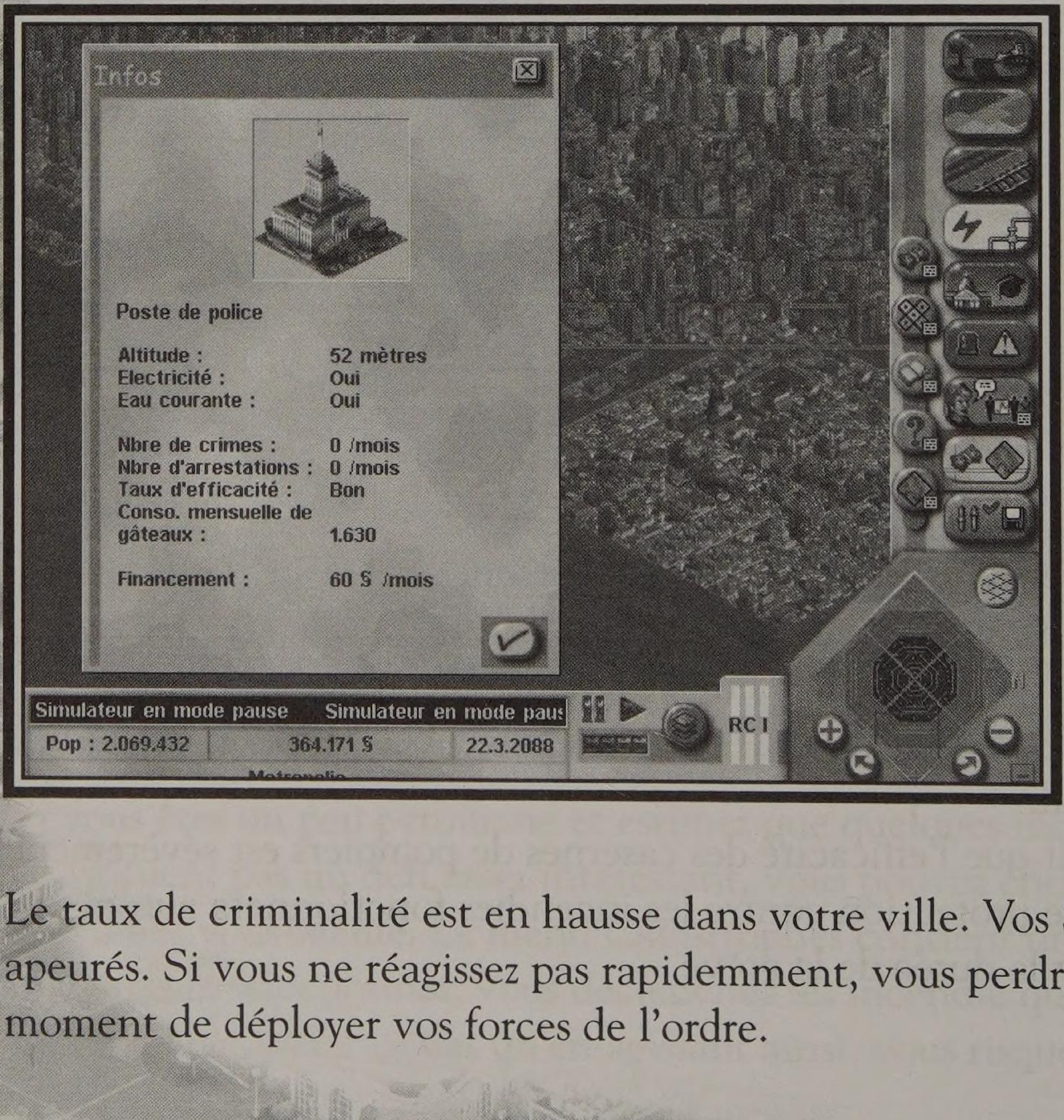
- Vous verrez des manifestants devant la caserne de pompiers.
- Des pétitionnaires représentant les employés apparaîtront sur la liste des pétitionnaires afin de réclamer une augmentation de salaire.
- La grève durera deux ans (si vous n'augmentez pas le financement entre-temps) ; si, à la fin de cette période, vous n'avez pas cédé aux exigences des pompiers, ceux-ci reprendront leur travail.
- Votre ville reflétera le fait que l'efficacité des casernes de pompiers est sévèrement restreinte. Le dispositif de protection contre les incendies fonctionnera automatiquement à 50 % pendant la durée de la grève.

Comment mettre fin à une grève

Vous disposez de trois possibilités pour mettre fin à une grève :

- Accorder l'augmentation de salaire demandée.
- Attendre le délai de deux ans. Il va de soi que si vous persistez à ne pas les financer suffisamment, la probabilité d'une autre grève continuera à augmenter, à partir du niveau de base du financement. De plus, le risque d'incendie sera accru, suite à la réduction de moitié de l'efficacité des équipes de pompiers.
- Démolir toutes les casernes de pompiers – et liquider ainsi tout le personnel. Cette option est à déconseiller !
- Dès la fin de la grève, la capacité de vos casernes de pompiers sera restaurée au niveau d'efficacité correspondant au financement.

Les commissariats



Poste de police

Altitude : 52 mètres
Electricité : Oui
Eau courante : Oui

Nbre de crimes : 0 /mois
Nbre d'arrestations : 0 /mois
Taux d'efficacité : Bon
Conso. mensuelle de gâteaux : 1.630

Financement : 60 § /mois

Simulateur en mode pause
Simulateur en mode paus
Pop : 2.069.432
364.171 §
22.3.2088

FIG. 11-9. LES COMMISSARIATS N'ONT PAS BESOIN D'ÊTRE RELIÉS AUX ROUTES, À L'ÉLECTRICITÉ OU À L'EAU.

Le taux de criminalité est en hausse dans votre ville. Vos Sims sont mécontents et apeurés. Si vous ne réagissez pas rapidemment, vous perdrez des citoyens. C'est le moment de déployer vos forces de l'ordre.

Les agents de police sont vos outils de lutte contre les délits. Servez-vous en pour répondre à vos besoins. Les prisons (dont nous parlerons plus en détail à la fin de ce chapitre) aident également à réduire la criminalité, cette fois au niveau municipal.

Les commissariats dans *SimCity 3000* fonctionnent comme la caserne de pompiers :

- Structure : commissariat
- Superficie : 3 × 3 carrés
- Rayon de protection (en cas de financement intégral) : 30 carrés en toutes directions
- Coût mensuel (pour un financement à 100 %) : §30/Sim
- Icône d'intervention urgente (envoie une brigade sur le lieu de la catastrophe)
- Intégré au budget municipal.

À propos du commissariat

Chaque commissariat est un équipement occupant une superficie de 3 × 3 carrés, et fournit un rayon de protection policière alentour. Si le commissariat est financé à 100 %, ce rayon s'étendra sur 30 carrés dans toutes les directions. Cela signifie que le taux de criminalité sera fort réduit par rapport aux zones de votre ville qui ne bénéficient pas d'un tel rayon de protection.

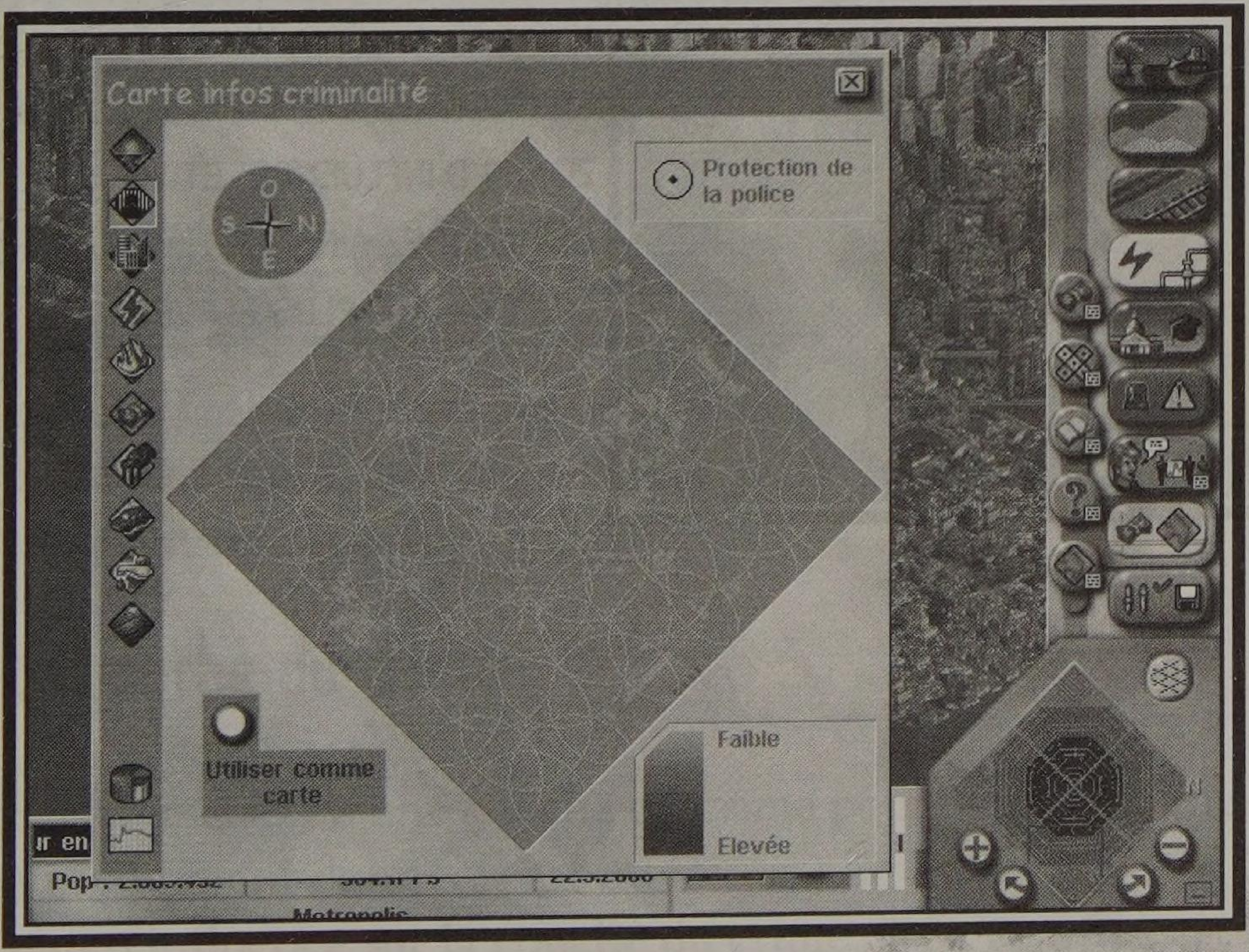


FIG. 11-10. LE RAYON D'EFFET DES COMMISSARIATS EST CONDITIONNÉ PAR LE NIVEAU DE FINANCEMENT.

À l'instar des pompiers, le rayon de couverture et d'efficacité des employés d'un commissariat est déterminé par le budget qui lui est accordé. Cependant, la couverture est à son maximum tout près du commissariat ; elle diminue de façon linéaire jusqu'à atteindre zéro aux bords du rayon couvert par le commissariat.

En plaçant des commissariats à proximité les uns des autres, vous ferez chevaucher la protection policière dans une zone donnée (à condition qu'ils soient bien financés). Vos Sims apprécieront la présence renforcée des agents dans ces zones de chevauchement. L'efficacité policière dans les zones de chevauchement équivaut à la somme de ces zones. Par exemple : si la périphérie de la zone de couverture policière d'un commissariat donné est de 20 et que vous placez un deuxième commissariat de manière que sa zone périphérique (également d'une valeur de 20) chevauche celle du premier, vous obtiendrez une couverture de policière de 40. Dans les quartiers mal famés, il est bien vu par les Sims de fournir un chevauchement de couverture afin de contourner la baisse de protection policière à la périphérie des rayons de protection. Sachez tout de même que trop de couverture policière diminue l'aura du maire en raison de son caractère contraignant.

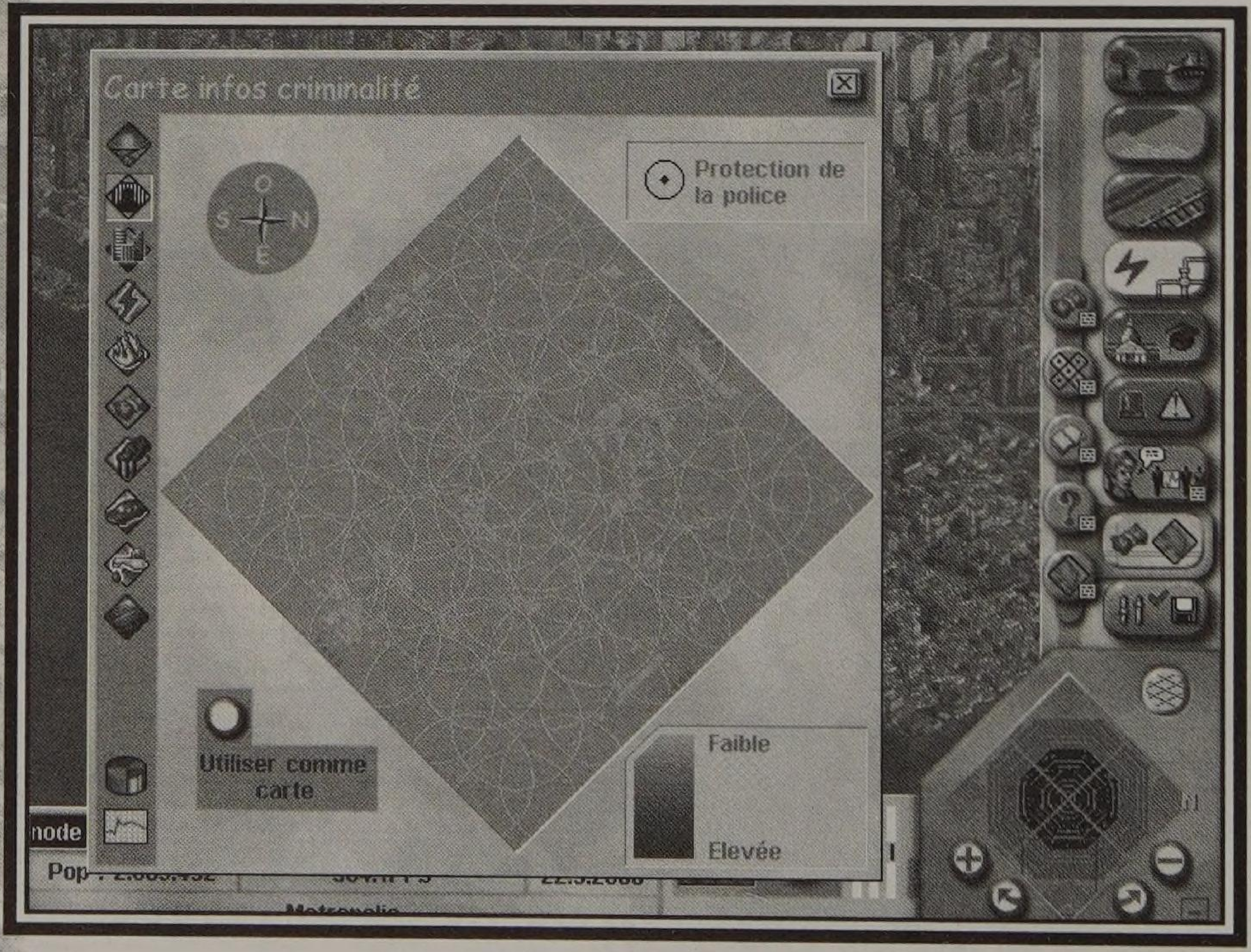


FIG. 11-11. EN PLAÇANT DES COMMISSARIATS PROCHES LES UNS DES AUTRES, VOUS FEREZ SE CHEVAUCHER LEURS ZONES D'INFLUENCE, ET VOUS OBTIENDREZ AINSI UN NIVEAU D'EFFICACITÉ PLUS ÉLEVÉ.

En cas d'urgence ou d'émeute

Votre force de police s'avère très utile en cas d'urgence. Comme chaque caserne de pompiers, chaque commissariat dispose d'une unité d'intervention d'urgence pour faire face aux catastrophes. En glissant l'icône correspondante sur le lieu du crime, vous provoquerez la mobilisation rapide d'une brigade d'agents.

NOTE

COMME C'EST LE CAS POUR LES CASERNES DE POMPIERS, VOUS N'AVEZ PAS INTÉRÊT À PLACER LES COMMISSARIATS EN BORDURE DE CARTE. PUISQUE LEUR ZONE DE PROTECTION RAYONNERAIT VERS L'EXTÉRIEUR, LE FAIT DE PLACER UN COMMISSARIAT SUR LE BORD DE VOTRE VILLE AURAIT POUR EFFET DE RÉDUIRE DE MOITIÉ LA PROTECTION EXERCÉE MALGRÉ LE FAIT QUE VOUS CONTINUIEZ DE PAYER TOUTES LES CHARGES AFFÉRENTES AUDIT COMMISSARIAT

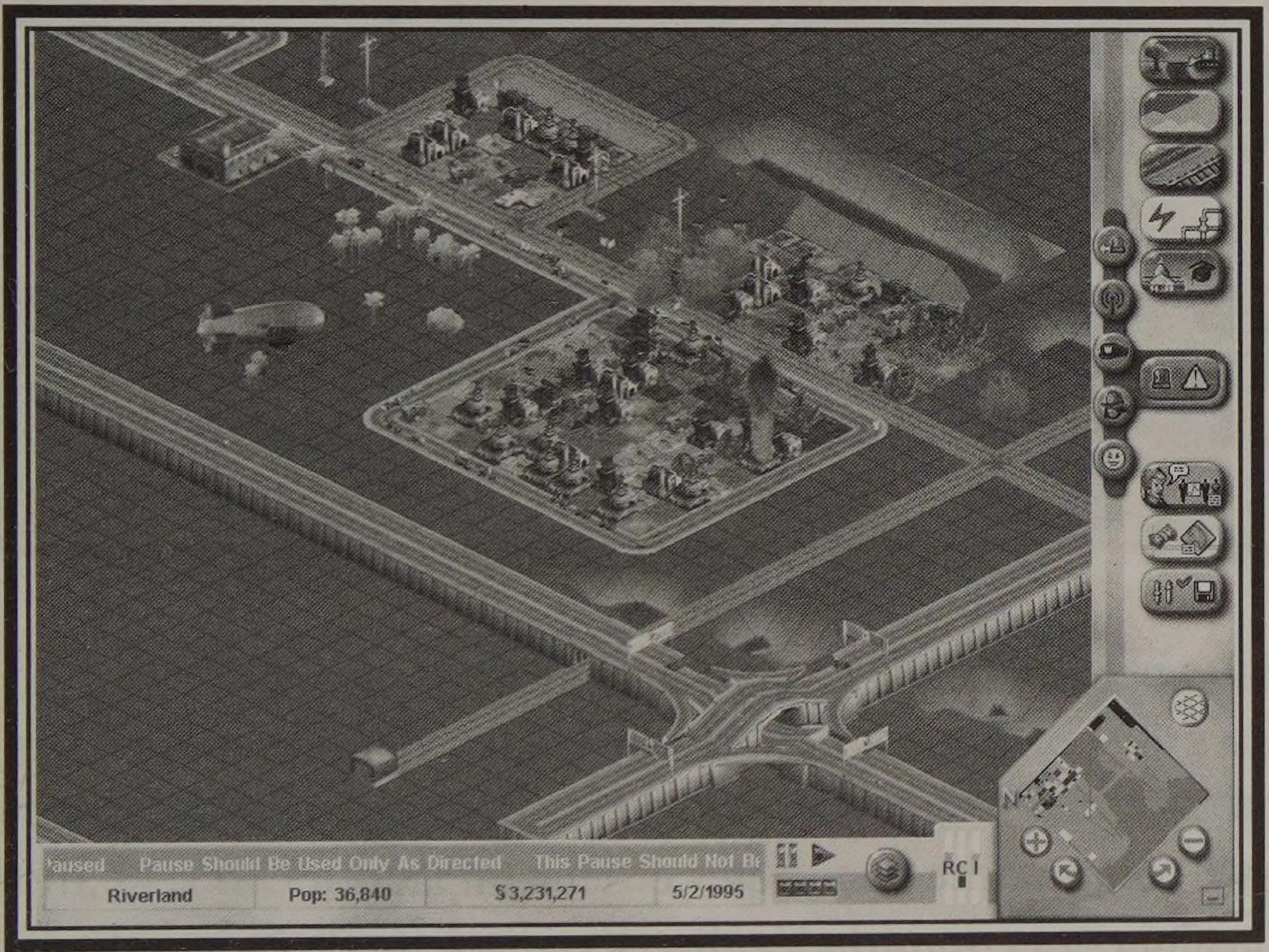

Paused   Pause Should Be Used Only As Directed   This Pause Should Not B
Riverland
Pop: 36,840
$3,231,271
5/2/1995
RCI

FIG. 11-12. LA POLICE EST PLUS EFFICACE EN TEMPS D'ÉMEUTE.

Comme c'est le cas pour les casernes de pompiers, si vous avez placé vos commissariats de façon efficace (et à condition qu'ils soient correctement financés), vous n'aurez probablement pas besoin de vous servir de l'icône d'intervention. Dans ce cas, cette dernière n'agit que comme une bouée de sauvetage, pour le cas où votre ville subirait une catastrophe gigantesque.

La couche du crime

SimCity se sert d'une couche du crime pour mesurer le taux de criminalité dans la ville à un moment donné. Il est intéressant de noter que c'est la couche RCI qui exerce le plus d'influence sur la couche du crime. Une quantité donnée de crime correspond à chaque type de bâtiment RCI. Certains types de bâtiments que vous pouvez placer dans votre ville, tels les stades ou les casinos, possèdent, eux aussi, des valeurs délictueuses bien spécifiques.

Si, par exemple, votre ville légalise les jeux d'argent, le taux de criminalité augmentera substantiellement dans la zone entourant le casino. Globalement, la criminalité peut être réduite grâce aux méthodes suivantes :

- En faisant passer des arrêtés
- En améliorant les valeurs foncières
- En insérant un nombre suffisant de commissariats

Les arrêtés et le crime

TABLEAU 11-2. LES ARRÊTÉS CONCERNANT LA CRIMINALITÉ.

Arrêté	Date de mise à disposition	Avantage	Coût
Interdiction de sortie (visant les jeunes)	Toujours	Réduit le crime, augmente le niveau d'éducation des jeunes	§0,0001/Sim
Le sport pour les jeunes	Toujours	Réduit le crime, augmente le niveau d'éducation des jeunes	§0,00007/Sim
Surveillance du voisinage	1970	Réduit le crime dans toute la ville	0,00006/Sim
Légalisation des jeux d'argent	Toujours	augmente le crime	§0,0009/Sim

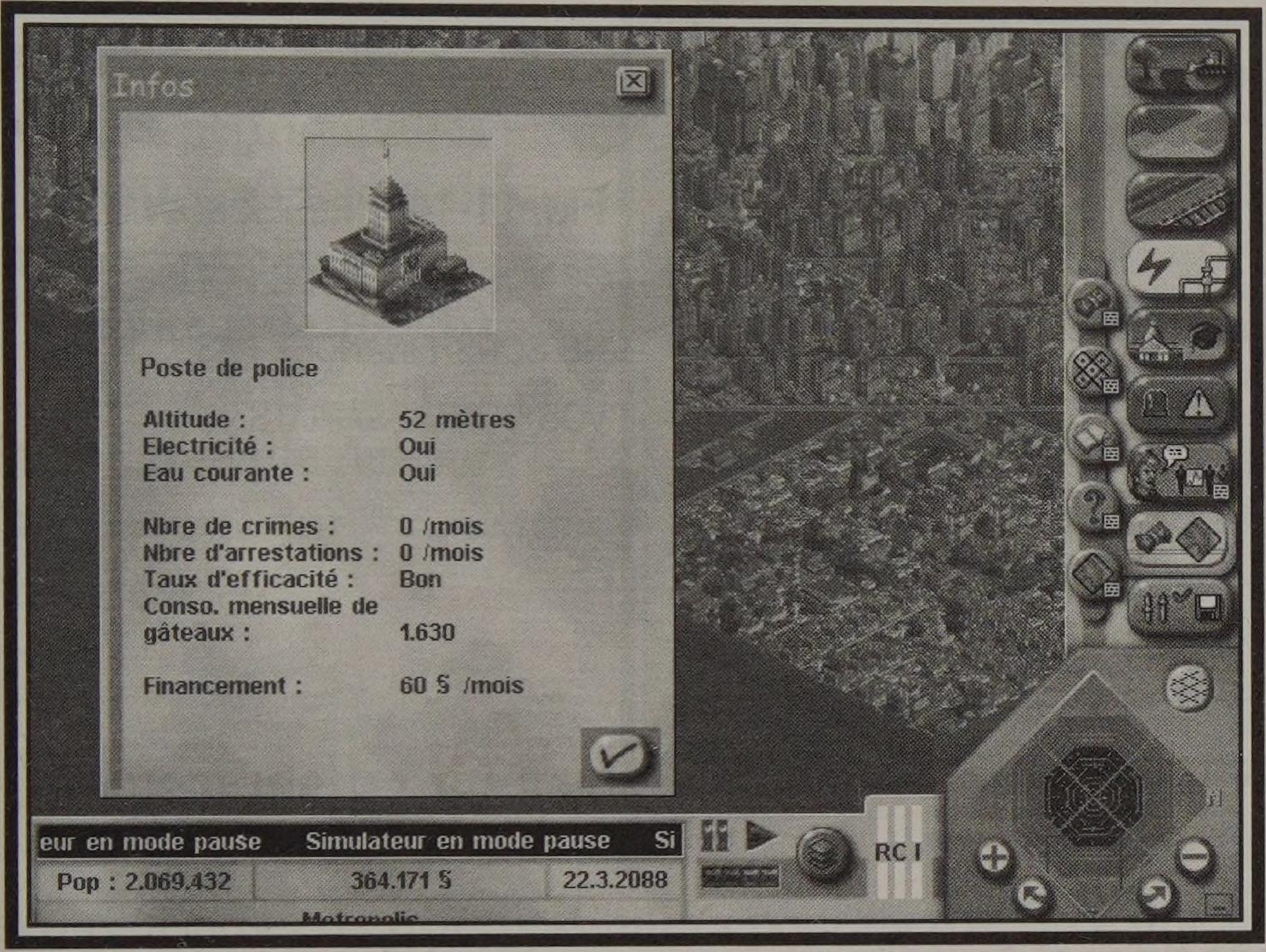
Voir le chapitre 15 pour mieux comprendre ces arrêtés et leur impact.

Comme vous le voyez, l'arrêté concernant la légalisation des jeux d'argent augmente le taux de criminalité ; c'est à vous de déterminer si cela en vaut tout de même la peine.

La police et la couche du crime

Votre force policière et la couche du crime sont intrinsèquement liées. Leur rapport est illustré de deux façons.

La réduction du crime sur un carré donné est soustraite de la valeur criminelle du même carré. Autrement dit, la valeur du crime afférent à un bâtiment ou à une zone donnée est affectée par l'efficacité de la couverture policière. En interrogeant votre commissariat, vous pouvez connaître le rapport qui existe entre les agents de police et la criminalité dans la zone. Si tout va pour le mieux, le nombre d'agents sera supérieur au nombre de crimes perpétrés. Si ce n'est pas le cas, vous devriez peut-être songer à ajouter d'autres commissariats ou à faire en sorte que votre commissariat existant reçoive suffisamment de financement pour assurer le plus haut niveau d'efficacité de la part de ses agents.



Poste de police

Altitude : 52 mètres
Electricité : Oui
Eau courante : Oui

Nbre de crimes : 0 /mois
Nbre d'arrestations : 0 /mois
Taux d'efficacité : Bon
Conso. mensuelle de gâteaux : 1.630

Financement : 60 § /mois

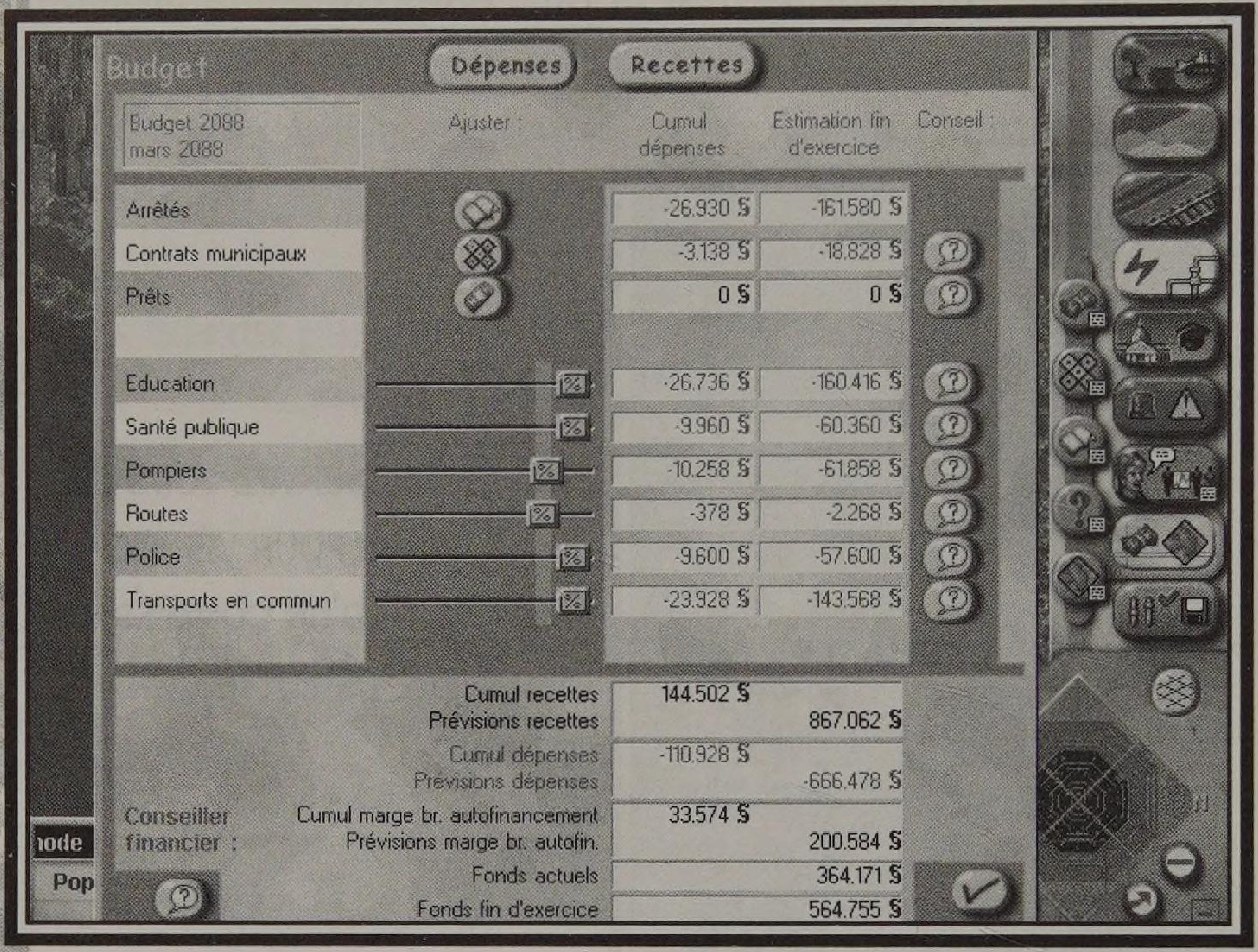
eur en mode pause Simulateur en mode pause Si
Pop : 2.069.432 364.171 § 22.3.2088

FIG. 11-13. SERVEZ-VOUS DE L'OUTIL INFOS POUR VÉRIFIER L'EFFICACITÉ D'UN COMMISSARIAT EN MATIÈRE DE LUTTE CONTRE LE CRIME.

La valeur foncière bénéficie de la présence de commissariats. N'oubliez pas que si le taux de criminalité d'une zone donnée est inférieur à une valeur déterminée, les valeurs foncières de la zone en question seront rehaussées. Si le taux du crime est de zéro, la zone en bénéficiera. Des valeurs foncières plus élevées aboutissent à de plus grands revenus sous forme de taxes, ce qui ne peut qu'être positif !

C'est un rapport très intéressant : lorsque vous placez un commissariat dans une zone donnée, les valeurs foncières augmentent automatiquement, ce qui affecte les bâtiments RCI du secteur. Cette augmentation de richesse et de valeurs foncières contribue à réduire davantage le crime du quartier ! Par conséquent, les Sims locaux apprécient beaucoup la présence d'un commissariat dans leur voisinage.

Des commissariats bien financés



Budget 2088 mars 2088	Ajuster :	Cumul dépenses	Estimation fin d'exercice	Conseil :
Arrêtés		-26.930 $	-161.580 $	
Contrats municipaux		-3.138 $	-18.828 $	
Prêts		0 $	0 $	
Education		-26.736 $	-160.416 $	
Santé publique		-9.960 $	-60.360 $	
Pompiers		-10.258 $	-61.858 $	
Routes		-378 $	-2.268 $	
Police		-9.600 $	-57.600 $	
Transports en commun		-23.928 $	-143.568 $	

Cumul recettes 144.502 $
Prévisions recettes 867.062 $
Cumul dépenses -110.928 $
Prévisions dépenses -666.478 $
Conseiller financier :
Cumul marge br. autofinancement 33.574 $
Prévisions marge br. autofin. 200.584 $
Fonds actuels 364.171 $
Fonds fin d'exercice 564.755 $

FIG. 11-14. PRENEZ SOIN DE VOS AGENTS DE POLICE ; NE SOUS-FINANCEZ PAS VOS COMMISSARIATS.

Un commissariat correctement financé fournira un service optimal de protection anti-crime sur un rayon de 30 carrés autour du commissariat. Vous n'avez pas vraiment intérêt à le surfinancer car vous n'obtiendrez pas une très grande augmentation de protection.

Si vous surfinancez trop votre commissariat, vous risquez de créer une force de police surpuissante et répressive. En cas de protection contraignante, l'aura de votre ville subira un impact négatif ; vous risquez même une émeute. Si, en dépit de ce danger, vous désirez tout de même effectuer un surfinancement, vous pouvez accroître l'efficacité de la couverture policière au niveau de 120 %. Comme c'est le cas concernant vos casernes de pompiers, vous obtiendrez une bien meilleure couverture si vous surfinancez légèrement vos commissariats. Ne surfinancez pas trop, car sitôt franchi le financement à 100 %, le rapport entre la couverture et le rendement est de plus en plus faible.

Le sous-financement des agents de police

Si vous ne financez pas suffisamment le commissariat, vous risquez de provoquer une grève des agents de l'ordre. Si cela devait survenir :

- Vous verrez des manifestants devant le commissariat.
- Des pétitionnaires représentant les employés apparaîtront sur la liste des pétitionnaires afin de réclamer une augmentation de salaire.
- La grève durera deux ans (si entre-temps vous n'augmentez pas le financement à hauteur de 100 %) ; si, à la fin de cette période, vous n'avez pas cédé aux exigences des agents, ceux-ci reprendront leur travail.
- Votre ville reflétera le fait que l'efficacité des agents de police est entamée.
- La lutte anti-crime fonctionnera automatiquement à 50 % pendant la durée de la grève.

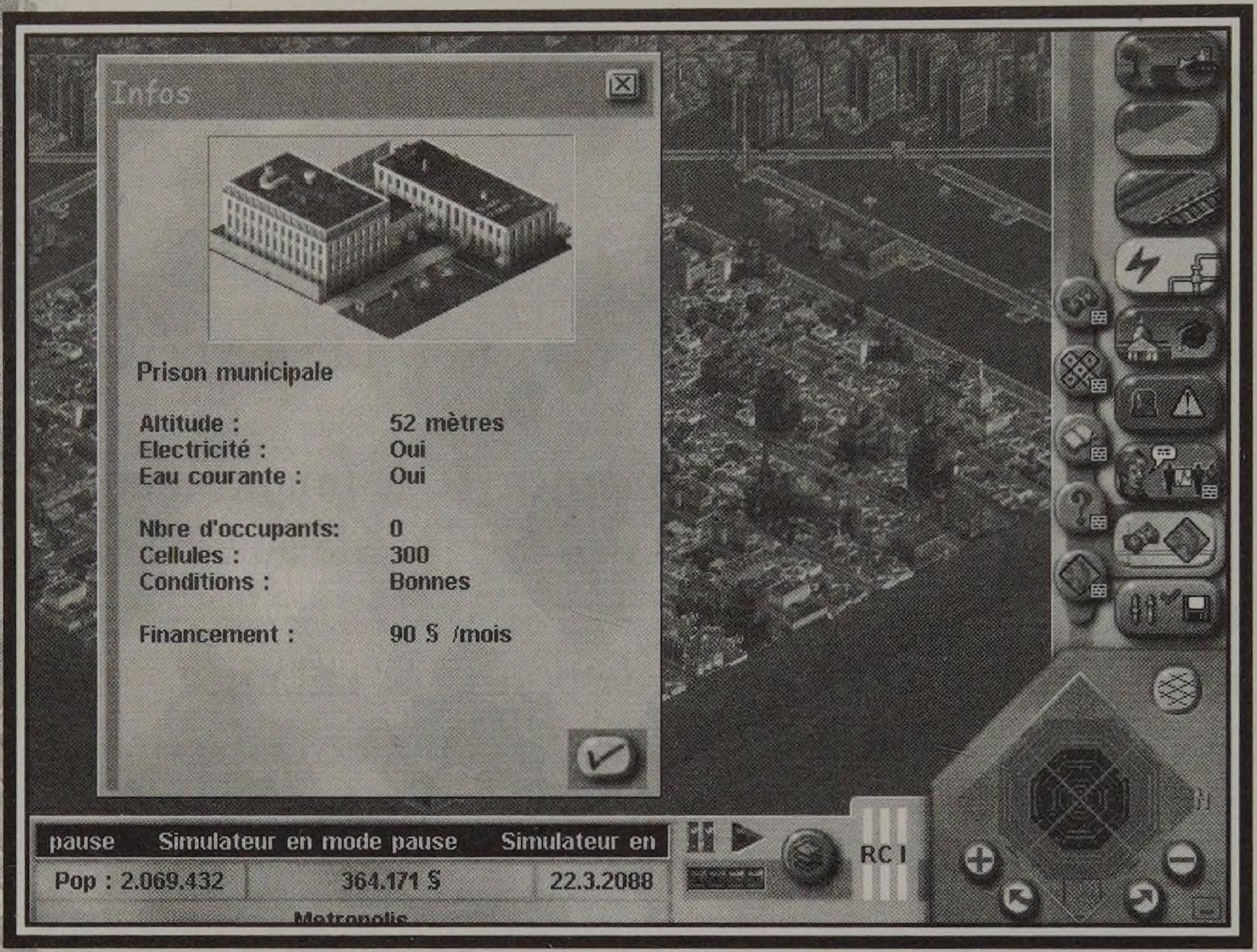
Comment mettre fin à une grève

Vous disposez de trois possibilités pour mettre fin à une grève :

- Accorder l'augmentation de salaire demandée.
- Attendre le délai de deux ans. Il va de soi que si vous persistez à ne pas les financer suffisamment, la probabilité d'une autre grève continuera à augmenter, à partir du niveau de base de financement. De plus, le taux du crime prendra de l'essor suite à la réduction de moitié de l'efficacité des équipes de pompiers.
- Démolir tous les commissariats – et liquider ainsi tout le personnel. Cette option est à déconseiller !

Dès la fin de la grève, la capacité de votre commissariat sera restaurée au niveau d'efficacité correspondant au financement.

Les prisons



Prison municipale

Altitude : 52 mètres
Electricité : Oui
Eau courante : Oui

Nbre d'occupants: 0
Cellules : 300
Conditions : Bonnes

Financement : 90 $ /mois

pause Simulateur en mode pause Simulateur en
Pop : 2.069.432 364.171 $ 22.3.2088
Metropolis

FIG. 11-15. LES PRISONS PEUVENT CONTRIBUER À AUGMENTER L'EFFICACITÉ DE VOS COMMISSARIATS.

La simple présence d'une prison peut augmenter substantiellement l'efficacité de vos commissariats. Dans une ville privée de prison, l'efficacité de la force de police est réduite de 25 %.

Plus le commissariat est efficace, plus la valeur du crime des carrés entourant le commissariat diminue. Pareillement, s'il n'y a aucune prison dans le rayon de protection policière, la valeur du crime des carrés locaux peut augmenter.

Malheureusement, votre ville toute entière a besoin de prisons pour lutter contre le crime. Celles-ci fonctionnent en association avec le système de commissariats afin d'accroître l'efficacité de votre force de police. Bien qu'elles ne soient pas esthétiques, les prisons aident nettement à réduire le crime au sein de votre ville.

La nécessité d'une prison est déterminée par le rapport entre le nombre de détenus et le nombre de cellules disponibles à travers la ville :

TABLEAU 11-3. LES CELLULES DE PRISON ET L'EFFICACITÉ DE LA POLICE.

Nombre de détenus	Efficacité de la police
Inférieur au nombre de cellules disponibles	Hausse de 25%
Supérieur de 1 à 10 % au nombre de cellules disponibles	Hausse de 25 %
Supérieur de 10 % ou plus au nombre de cellules disponibles	Plus le rapport nombre de détenus/nombre de cellules dépasse les 110 %, plus la hausse est réduite

Chapitre 12

Les Sims et leurs besoins

Les Sims sont les petits bonhommes informatisés qui habitent votre ville. Comme les citoyens du monde réel, ils ont des besoins particuliers et des préférences quant au fonctionnement de leur ville. Si ces exigences ne sont pas satisfaites, vous risquez de vous retrouver maire d'une ville fantôme.

En termes de démographie, votre ville est peuplée de gens qui répondent à des critères de distribution d'âge, d'espérance de vie et de niveau d'éducation. Tous ces facteurs contribuent à la puissance de votre main-d'œuvre et au développement industriel de votre ville.

Comme les êtres vivants, les Sims naissent, grandissent et vieillissent puis meurent. L'âge de vos Sims est important : ceux qui ont entre 20 et 55 ans représentent votre main-d'œuvre. Ils constituent une population d'adultes responsables qui travaillent et qui, par conséquent, influent directement sur la croissance et la santé de vos secteurs commercial et industriel. Pour cette raison, vous devez veiller à maintenir un maximum de Sims heureux et en bonne santé, qui arrivent suffisamment vite à l'âge de travailler.

Le niveau d'éducation a un impact particulièrement important : plus le niveau d'éducation global est élevé, plus votre ville aura des chances d'avoir une industrie propre.

Le fait d'améliorer la qualité de vie de vos Sims influe directement sur leur espérance de vie. Divers facteurs aident à les affaiblir avec le temps : le taux de pollution, un réseau de soins insuffisant (pas assez d'hôpitaux) et un manque d'arrêtés. Lorsque vous assurez une bonne espérance de vie à vos Sims, vous obtenez une main-d'œuvre plus importante, des enfants avec un niveau d'éducation plus élevé et, au final, une ville dont l'industrie est majoritairement propre.

Vous appréciez donc désormais l'importance de l'âge, de l'espérance de vie et du niveau d'éducation de vos Sims. Comment pouvez-vous créer un nombre optimal de Sims dont l'âge soit compris entre 20 et 55 ans ? Que pouvez-vous faire pour aider les petits Sims à apprendre et à lire et pour faire monter le niveau d'éducation global de votre ville ? Comment pouvez-vous permettre aux Sims de mener une vie longue, heureuse, et en pleine santé ?

Les réponses à ces questions sont abordées dans ce chapitre, sous les rubriques suivantes :

- La population
- La distribution d'âge
- Le niveau d'éducation
- L'espérance de vie

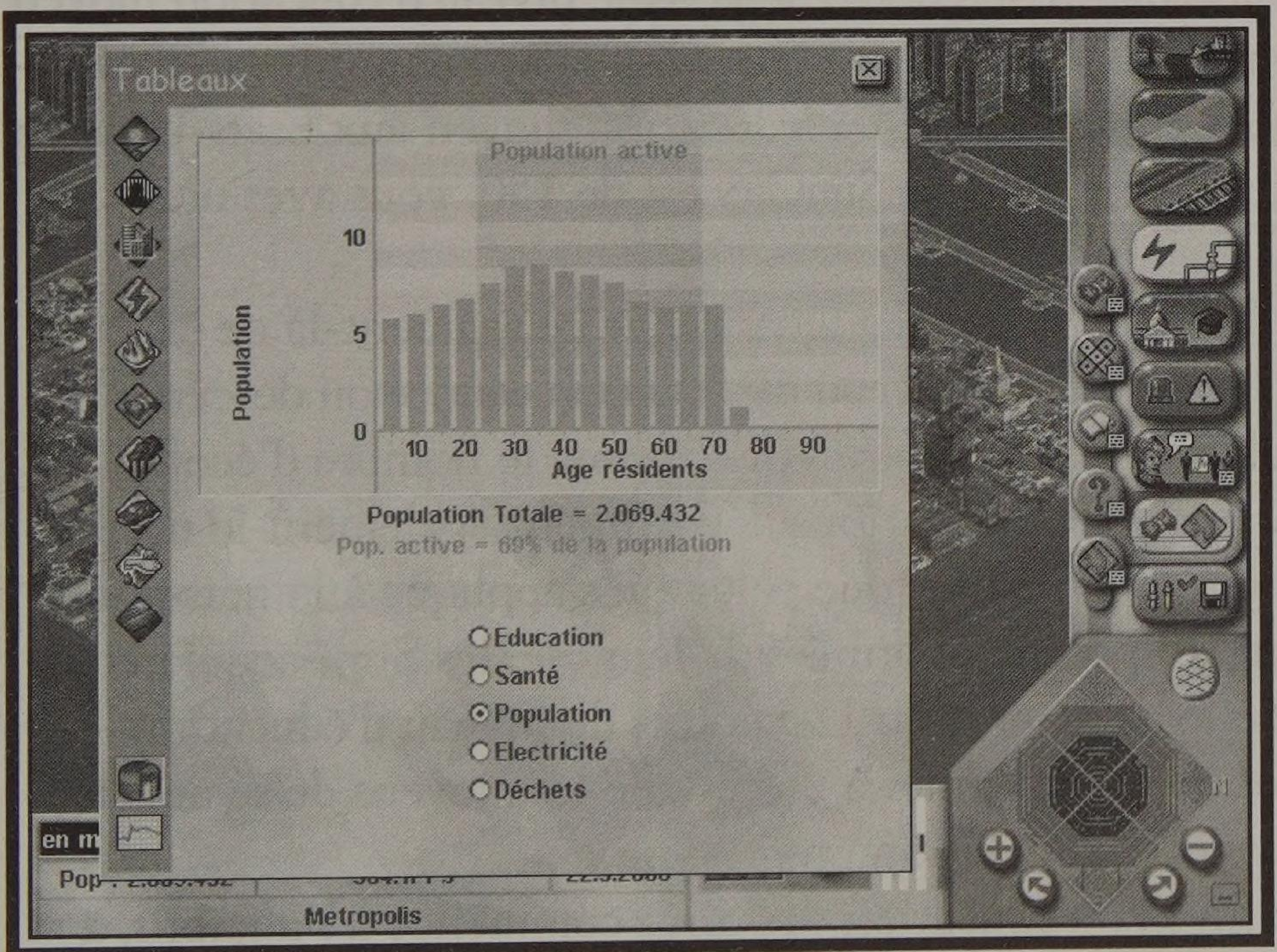
Un mot à propos de la démographie

Peu après le démarrage de votre ville, quelques Sims débarquent de nulle part. La plupart de ces « Sim-immigrés » sont de l'âge actif (entre 20 et 55 ans). Au départ, l'immigration est le seul moyen de peupler votre ville. Les zones résidentielles commencent à se développer au fur et à mesure que ces Sims emménagent et qu'ils nettoient leurs allées et plantent des fleurs.

Distribution d'âge

Dès que vos zones résidentielles commencent vraiment à se développer, chaque bâtiment érigé héberge un certain nombre de Sims. Un chiffre de population est attribué à chaque bâtiment ; ce nombre sera différent d'un bâtiment à l'autre. L'ensemble des bâtiments résidentiels peuplés constitue la population globale de votre ville à un moment donné. Ce chiffre est ensuite décliné en groupes d'âge afin de calculer la distribution d'âge de votre ville.

En termes d'âge, les Sims sont divisés en 19 groupes principaux, de la naissance à l'âge maximal d'espérance de vie (90 ans). Ces groupes sont fondés sur des incréments de cinq ans (par exemple l'âge de 0 à 5 ans, de 6 à 10, etc). En d'autres termes, la population est constituée de jeunes enfants, d'enfants un peu plus âgés, d'adolescents, d'employés (entre 20 et 55 ans) et de retraités.



Population Totale = 2.069.432
Pop. active = 69% de la population

○ Education
○ Santé
● Population
○ Electricité
○ Déchets

FIG. 12-1. CONSULTEZ L'HISTOGRAMME DE LA POPULATION POUR AFFICHER LA DISTRIBUTION D'ÂGE DE VOS SIMS.

Niveau d'éducation

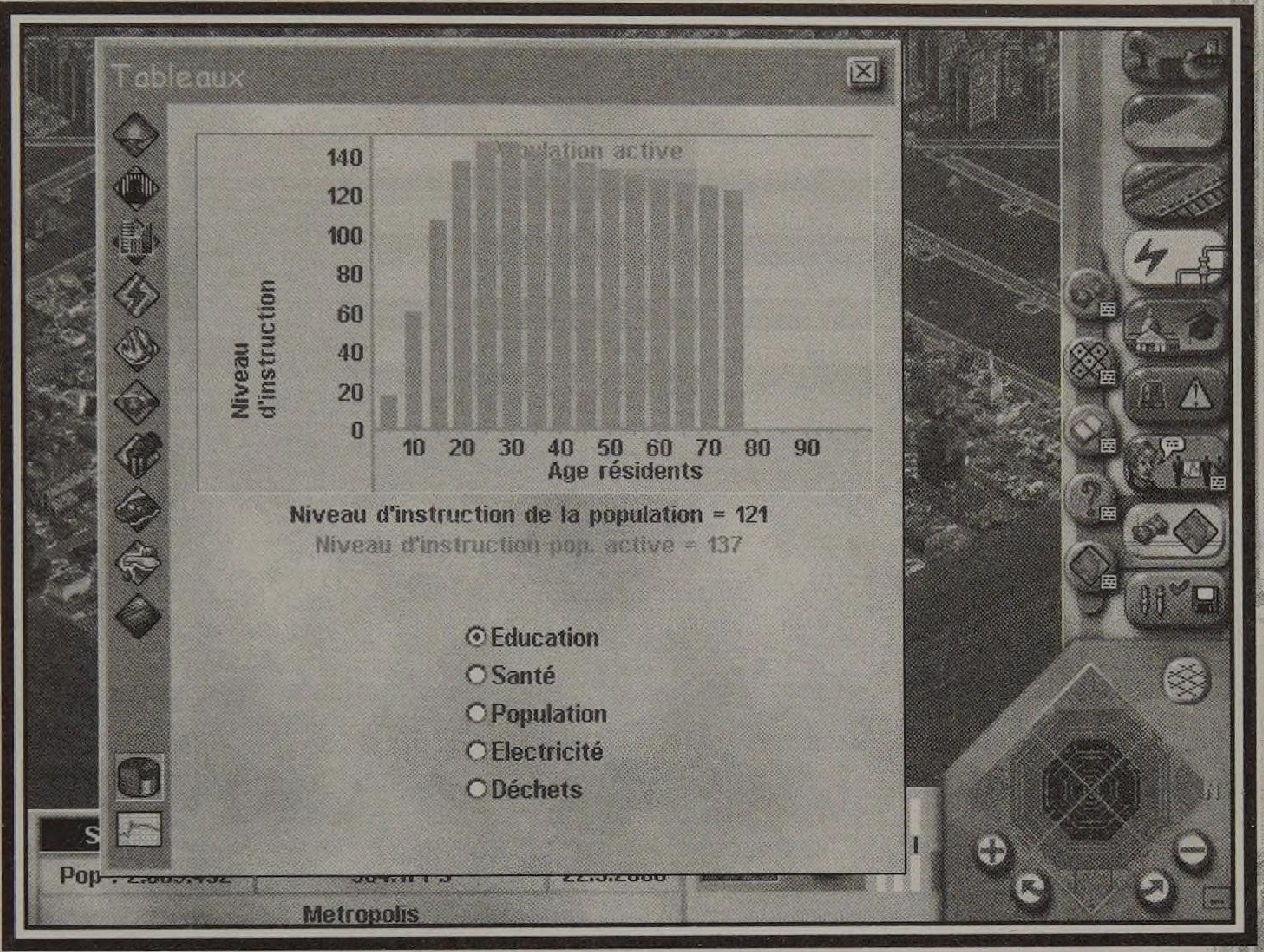
Le niveau d'éducation de votre population est très important ; en effet, il contribue largement à l'un des buts primordiaux de votre ville. Si, progressivement, votre population augmente substantiellement son niveau d'éducation, vous verrez également monter la proportion d'industrie propre au sein de votre métropole. Votre ville ne peut supporter une industrie avancée qui paie bien et qui pollue peu que si le niveau d'éducation de votre population monte vers la valeur maximale de 150. Ce phénomène sera particulièrement important plus tard dans le jeu, lorsque l'industrie propre sera très demandée. Le niveau d'éducation est également un facteur déterminant en ce qui concerne l'aura de votre ville.

Chaque Sim a un niveau d'éducation initial au moment de la naissance. Ce chiffre est calculé en divisant le niveau d'éducation moyen de tous les Sims d'âge actif de votre ville par cinq. Au démarrage d'une nouvelle ville, le niveau d'éducation moyen de votre main-d'œuvre est de 58. Ce nombre reflète l'équivalent d'un niveau d'enseignement de lycéen. Étant donné que le niveau d'éducation moyen aux États-Unis est d'environ 100 et que le chiffre maximal dans *SimCity* est de 150, vous avez une bonne marge de manœuvre.

Pour chaque groupe d'âge, le niveau d'éducation de ce segment-là de la population globale est évalué ; ensuite, le niveau d'éducation monte ou descend, en fonction de facteurs de développement de votre ville comme le nombre d'écoles, d'universités ou de bibliothèques. Ces évaluations déterminent également le niveau d'éducation moyen de la main-d'œuvre ainsi que celui qui s'applique à la naissance. En règle générale, pendant les 15 premières années de leur vie, les Sims acquièrent 4/5e du niveau d'éducation de leurs parents ou 120 points de niveau d'éducation – le plus petit de ces deux chiffres. Si vous donnez à votre ville les moyens de se développer, le niveau d'éducation de votre population progressera.

Après l'âge de 25 ans, le niveau d'éducation des Sims commence à s'affaiblir, à moins que vous ne mettiez en place des bibliothèques et autres équipements éducatifs.

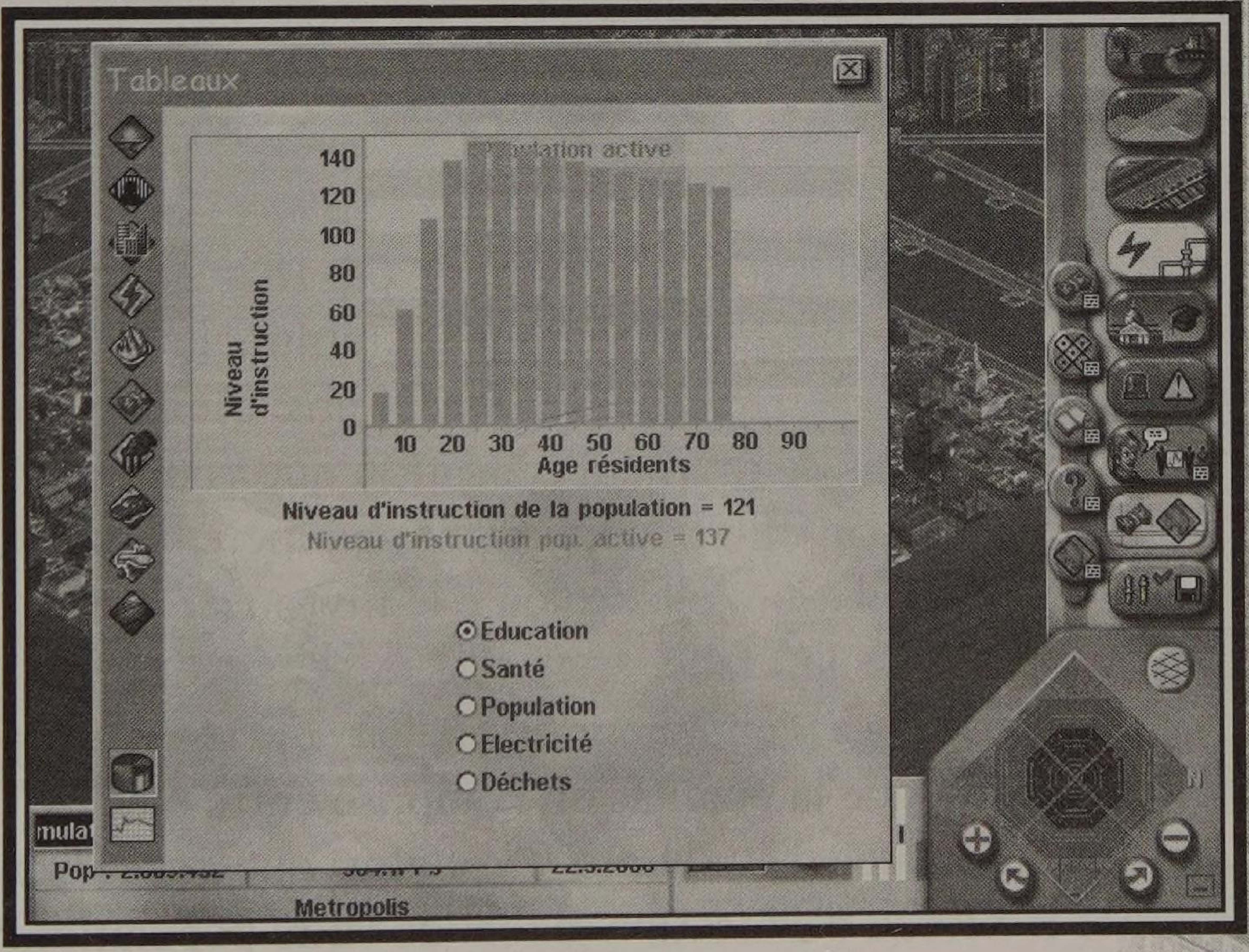
Comment élever le niveau d'éducation


Tableaux
140
120
100
80
60
40
20
0
Niveau d'instruction
10 20 30 40 50 60 70 80 90
Age résidents
Metropolis

Niveau d'instruction de la population = 121
Niveau d'instruction pop. active = 137

⦿ Education
○ Santé
○ Population
○ Electricité
○ Déchets

FIG. 12-2. AU DÉPART, VOS SIMS ONT UN NIVEAU D'ÉDUCATION PLUTÔT BAS.

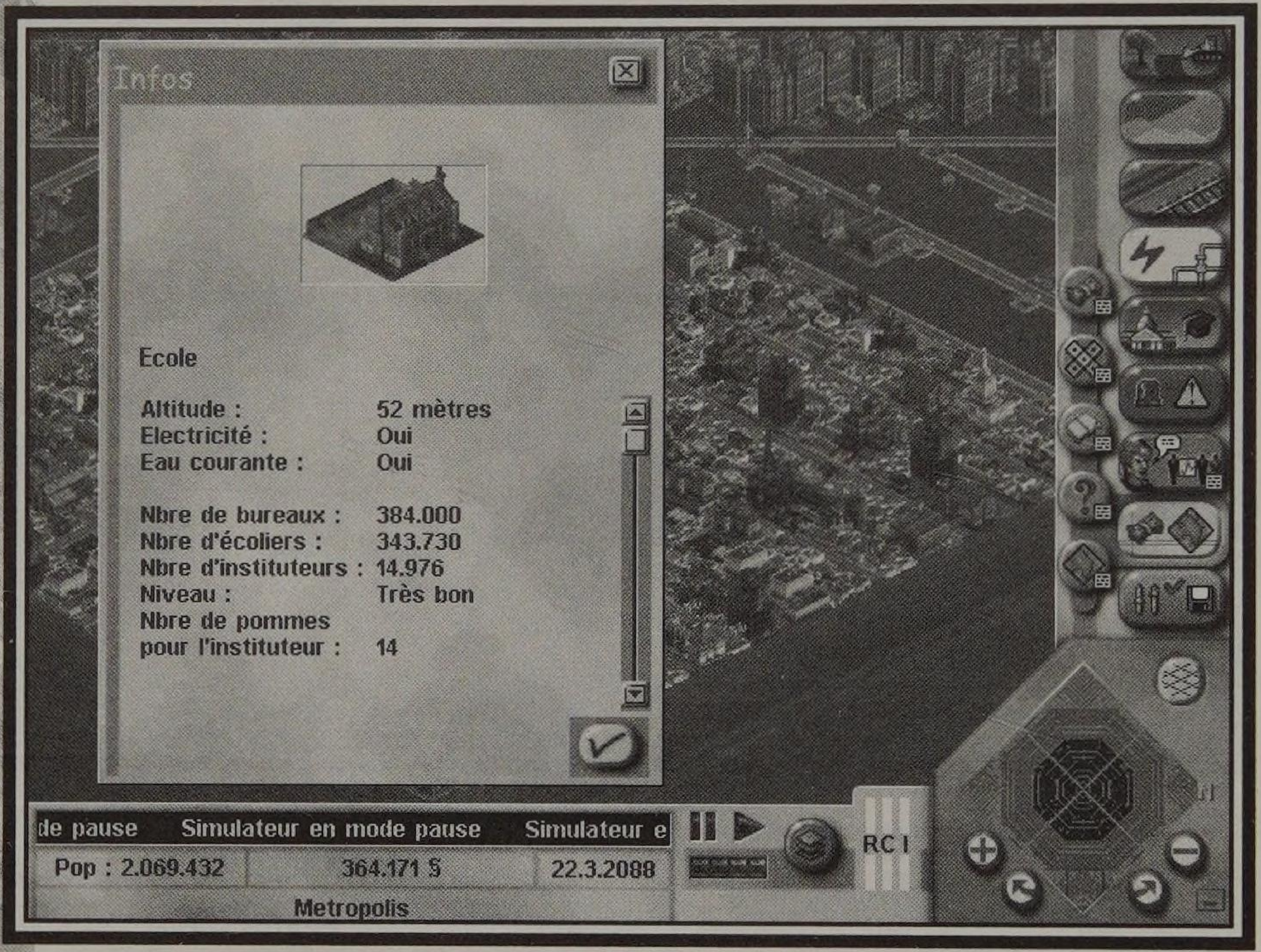

Tableaux
140
120
100
80
60
40
20
0
Niveau d'instruction
10 20 30 40 50 60 70 80 90
Age résidents
Metropolis

Niveau d'instruction de la population = 121
Niveau d'instruction pop. active = 137

⦿ Education
○ Santé
○ Population
○ Electricité
○ Déchets

FIG. 12-3. ILS DEVIENDRONT PLUS INTELLIGENTS SI VOUS LEUR DONNEZ LES MOYENS APPROPRIÉS.

Au départ, il faut créer des écoles pour vos Sims. Dans *SimCity 2000*, les écoles primaires avaient un maximum de 1 500 places, qui correspondaient à une population globale d'environ 15 000. Les écoles peuvent être surpeuplées, sans limite ; le financement n'affecte pas leur capacité - il n'influe que sur la quantité de niveau d'éducation affecté à chaque Sim. Leur niveau d'éducation initial (pour la tranche d'âge de 0 à 5 ans) est déterminé à la naissance. Si vous souhaitez atteindre l'augmentation maximale, il faut que votre ville ait suffisamment d'écoles et d'universités bien financées afin de fournir à chaque enfant Sim une scolarité complète.



Ecole

Altitude : 52 mètres
Electricité : Oui
Eau courante : Oui

Nbre de bureaux : 384.000
Nbre d'écoliers : 343.730
Nbre d'instituteurs : 14.976
Niveau : Très bon
Nbre de pommes pour l'instituteur : 14

FIG. 12-4. C'EST À L'ÉCOLE QUE LES SIMS DÉVELOPPENT LEUR INTELLIGENCE.

Le niveau d'éducation des Sims de 6 à 18 ans est pris en charge par l'école primaire jusqu'en terminale ; l'université prend en charge ceux de 19 à 24 ans. Bien que les augmentations de niveau d'éducation que vous communique votre conseiller s'appliquent aux incréments de cinq ans, la simulation, elle, calcule le niveau d'éducation sur une base annuelle.

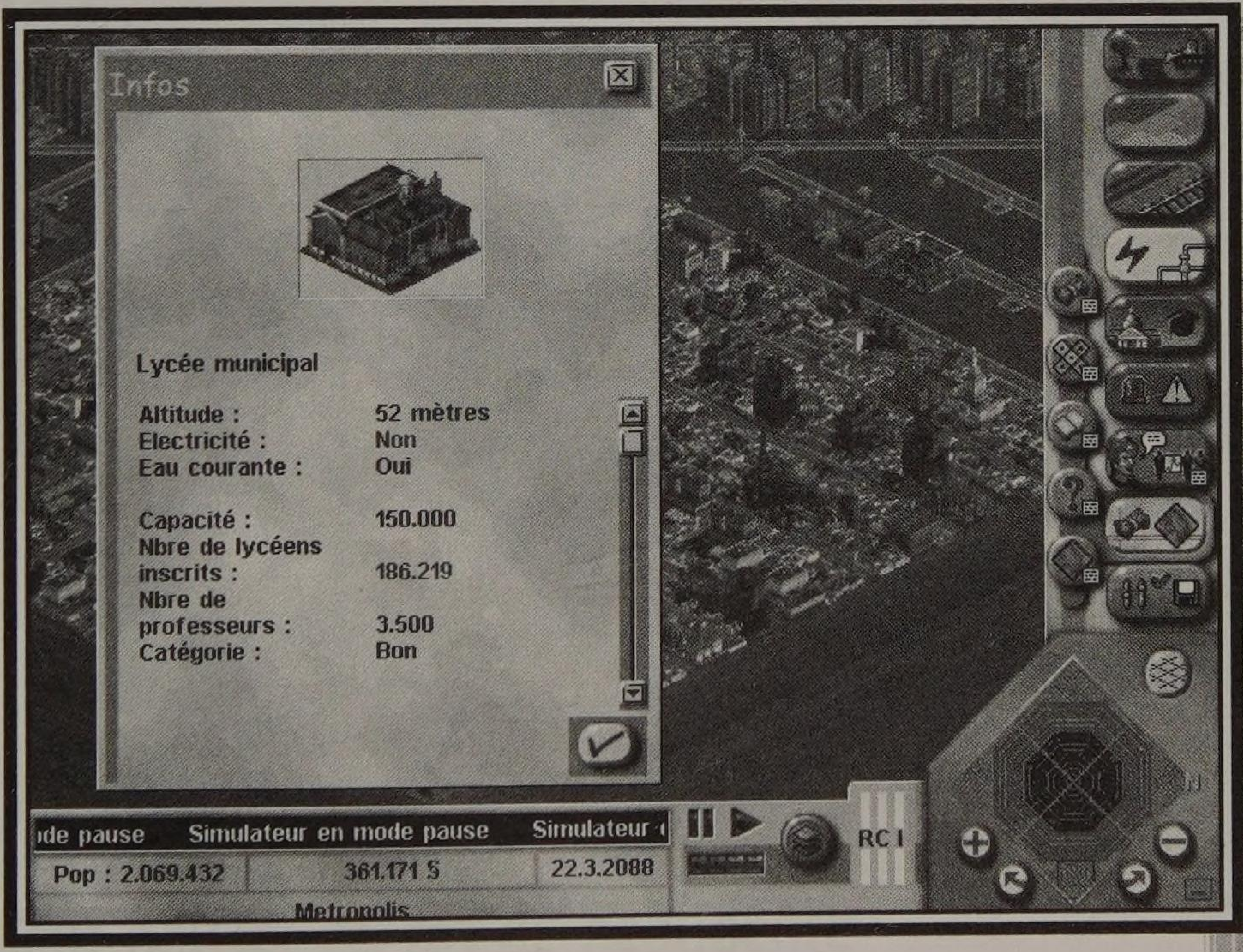
Vous profiterez pleinement de *SimCity 3000* si vous faites en sorte que la population comprise entre 6 et 24 ans soit constituée d'étudiants. C'est ainsi que vous ferez monter le niveau d'éducation global de votre population. Supposons qu'à peu près 10 % de la population soit en âge d'étudier. Si une école peut supporter 3 000 étudiants, cela signifie que vous avez besoin d'une école par 30 000 Sims (vous veillerez ainsi à ce que 100 % de vos Sims en âge d'étudier soient effectivement éduqués). Les facteurs suivants sont associés aux écoles :

ASTUCE

SCHOOLS ARE IMPORTANT, BUT THEY ALSO COST MONEY TO BUILD AND TO MAINTAIN. SO, YOU MAY NOT WANT TO GO HOG WILD AND BUILD ANY SCHOOLS UNTIL YOUR CITY'S POPULATION IS AT LEAST ABOVE 20,000.

- La capacité (nombre fixe) = 3 000
- Les étudiants = le nombre total de Sims âgés entre 6 et 18 ans
- Les professeurs = le nombre de base de professeurs modifié par le financement
- La mesure de la performance = le rapport élèves/professeurs, exprimé en tant que notation (de A à F)
- L'entretien mensuel optimal = 30 §, le montant mensuel nécessaire pour faire fonctionner une école à sa capacité optimale

Les écoles ont une capacité d'élèves limitée. L'efficacité du système scolaire est notée (de A à F) ; elle est déterminée par le pourcentage d'élèves disponibles qui ne sont pas à l'école en question et par le rapport élèves/professeurs afférent aux écoles du système. Les rapports élèves/professeurs dépendent du financement que vous accordez à votre système scolaire. Fondamentalement, la note appliquée à un établissement scolaire définit sa capacité à faire monter le niveau d'éducation de votre population.



Lycée municipal

Altitude : 52 mètres
Electricité : Non
Eau courante : Oui

Capacité : 150.000
Nbre de lycéens inscrits : 186.219
Nbre de professeurs : 3.500
Catégorie : Bon

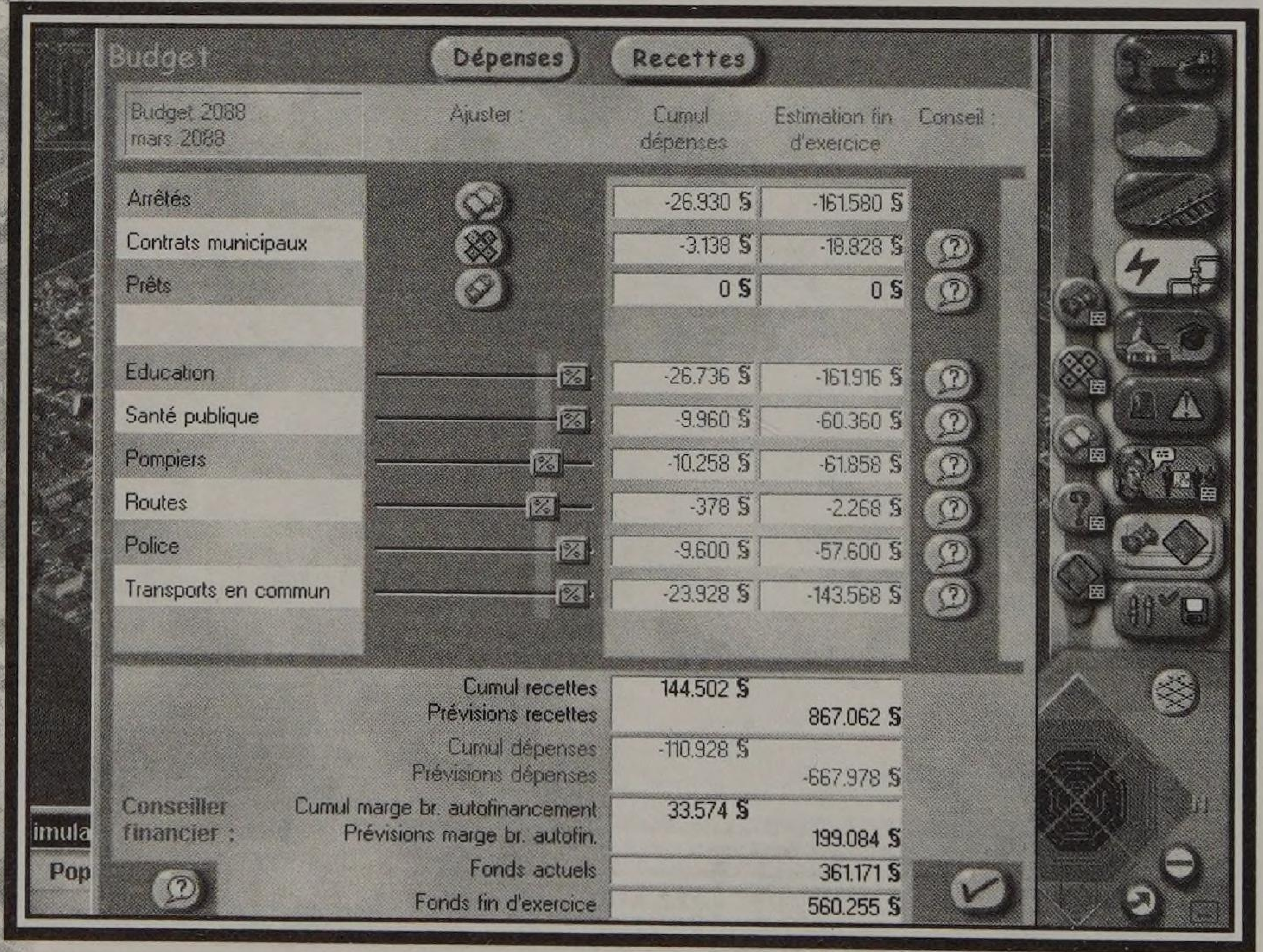
Pop : 2.069.432
361.171 §
22.3.2088

FIG. 12-5. FOURNISSEZ DES LYCÉES À VOS SIMS AFIN D'OBTENIR UN NIVEAU D'ÉDUCATION LE PLUS HAUT POSSIBLE.

Si tout va bien, vous aurez prévu des universités pour les lycéens de votre ville qui souhaitent suivre des études supérieures. L'université a un impact direct sur le niveau d'éducation des Sims âgés de 19 à 24 ans ; si les conditions sont optimales, elle fournira un niveau d'éducation par Sim une fois et demie supérieur à celui attribué à l'entrée de l'université. Supposons qu'à peu près 10 % de la population soit en âge d'aller à l'université. Si une université peut supporter 7 500 étudiants, cela signifie que vous avez besoin d'une école par groupe de 150 000 Sims (ainsi, 100 % de vos Sims en âge d'aller à l'université seront effectivement éduqués). Les facteurs suivants sont associés aux universités :

- La capacité (nombre fixe) = 7 500
- Les étudiants = le nombre total de Sims âgés de 19 à 24 ans
- Les professeurs = un nombre fixe de professeurs par université, modifié par le financement
- La mesure de la performance = le rapport étudiants/professeurs, exprimé en tant que notation (de A à F)
- L'entretien mensuel optimal = 125 §, le montant mensuel nécessaire pour faire fonctionner une université à sa capacité optimale

Écoles et universités en manque de financement



Budget 2088
mars 2088

	Ajuster :	Cumul dépenses	Estimation fin d'exercice	Conseil :
Arrêtés		-26.930 §	-161.580 §	
Contrats municipaux		-3.138 §	-18.828 §	
Prêts		0 §	0 §	
Education		-26.736 §	-161.916 §	
Santé publique		-9.960 §	-60.360 §	
Pompiers		-10.258 §	-61.858 §	
Routes		-378 §	-2.268 §	
Police		-9.600 §	-57.600 §	
Transports en commun		-23.928 §	-143.568 §	

Conseiller financier :

Cumul recettes	144.502 §	
Prévisions recettes		867.062 §
Cumul dépenses	-110.928 §	
Prévisions dépenses		-667.978 §
Cumul marge br. autofinancement	33.574 §	
Prévisions marge br. autofin.		199.084 §
Fonds actuels		361.171 §
Fonds fin d'exercice		560.255 §

FIG. 12-6. VOS ÉCOLES SERONT PLUS PRODUCTIVES SI VOUS ÊTES GÉNÉREUX.

Si vous ne financez pas assez vos écoles et vos universités, vous allez vous attirer bien des ennuis. Les écoles sous-financées deviennent globalement beaucoup moins efficaces. Lorsque les écoles commencent à patauger, les profs – qui sont déjà sous-payés et surmenés – risquent de faire la grève. En temps de grève, le niveau d'éducation de vos Sims étudiants plongera.

En cas de grève, les phénomènes suivants se produiront :

- Vous verrez des manifestants devant les établissements scolaires et universitaires.
- Des pétitionnaires représentant les employés apparaîtront sur la liste des pétitionnaires afin de réclamer une augmentation de salaire.
- La grève durera deux ans (si vous n'augmentez pas le financement entre-temps) ; si, à la fin de cette période, vous n'avez pas cédé aux exigences des professeurs, ceux-ci reprendront leur travail.
- Votre ville reflétera l'absence de services éducatifs. Ceci aura un effet dramatique sur le niveau d'éducation.

Comment mettre fin à une grève

Vous disposez de trois possibilités pour mettre fin à une grève :

- Accorder l'augmentation de salaire demandée ou commencer à financer à hauteur de 100 %.
- Attendre le délai de deux ans. Il va de soi que si vous persistez à ne pas les financer suffisamment, la probabilité d'une autre grève continuera à augmenter, à partir du niveau de base de financement.
- Démolir toutes les écoles et toutes les universités – et vous débarrasser ainsi de tout le personnel.

La dernière option est plutôt radicale et probablement moins souhaitable que les deux autres. Une fois que les écoles et les universités se seront remises à fonctionner normalement, vous aurez intérêt à augmenter le niveau de financement à 100 %, le plus rapidement possible, afin d'éviter une autre grève.

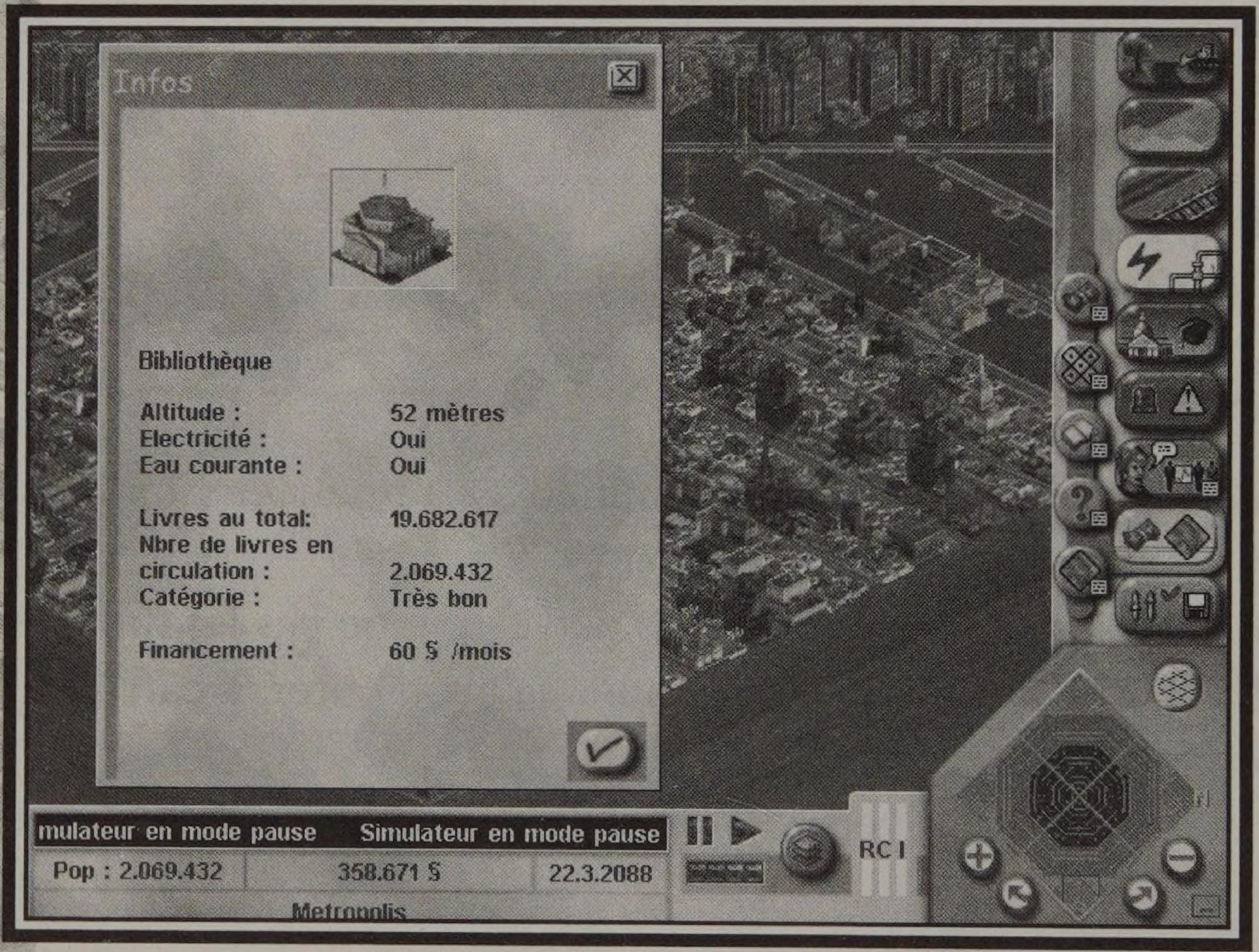
Le niveau d'éducation peut baisser en cas de négligence

Tout comme dans la vie réelle, dès que les Sims arrêtent leurs études, ils tendent à oublier la plupart de ce qu'ils avaient appris ! Leur niveau d'éducation décline peu à peu. Dans *SimCity 3000*, ce phénomène se traduit par la dégradation du niveau d'éducation de la population globale de votre ville.

Si vous faites en sorte que vos Sims puissent continuer à se cultiver après leurs études scolaires, vous éviterez la dégradation du niveau d'éducation. Il existe deux moyens pour empêcher ce déclin :

- Poser des bâtiments culturels
- Promulguer l'arrêté destiné à encourager la lecture

Les bâtiments


Infos

Bibliothèque

Altitude : 52 mètres
Electricité : Oui
Eau courante : Oui

Livres au total: 19.682.617
Nbre de livres en circulation : 2.069.432
Catégorie : Très bon

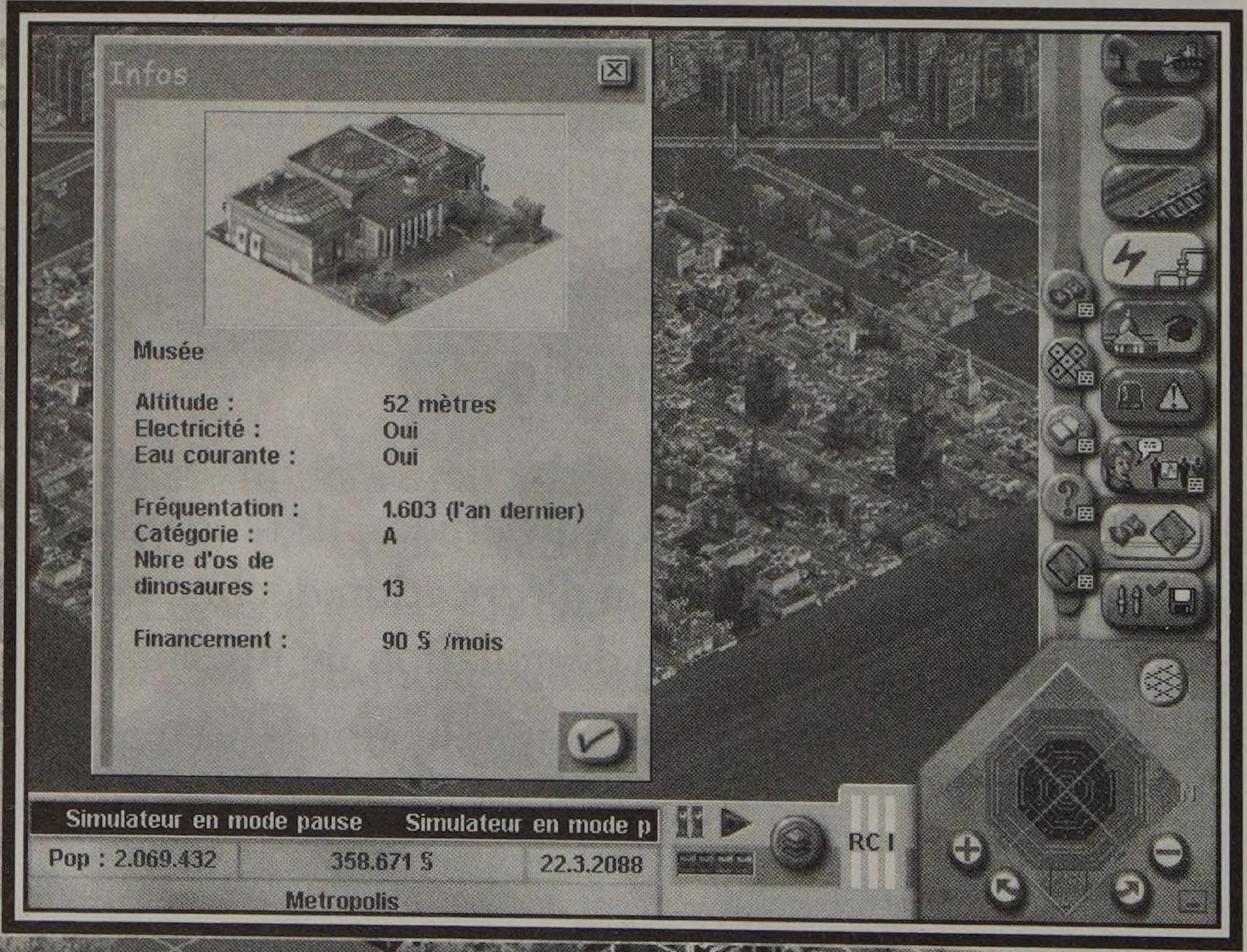
Financement : 60 § /mois

mulateur en mode pause Simulateur en mode pause

Pop : 2.069.432 | 358.671 § | 22.3.2088

Metropolis

FIG. 12-7. GRÂCE AUX BIBLIOTHÈQUES, VOS SIMS PEUVENT RESTER VIFS D'ESPRIT.


Infos

Musée

Altitude : 52 mètres
Electricité : Oui
Eau courante : Oui

Fréquentation : 1.603 (l'an dernier)
Catégorie : A
Nbre d'os de dinosaures : 13

Financement : 90 § /mois

Simulateur en mode pause Simulateur en mode p

Pop : 2.069.432 | 358.671 § | 22.3.2088

Metropolis

FIG. 12-8. À L'INSTAR DES BIBLIOTHÈQUES, LES MUSÉES PEUVENT AIDER À CONSERVER LE NIVEAU D'ÉDUCATION MAXIMAL DE VOS SIMS, MÊME APRÈS L'ÉCOLE.

Vous pouvez enrayer la dégradation du niveau d'éducation en plaçant dans votre ville des bibliothèques et des musées. Chaque bibliothèque freine le déclin du niveau d'éducation de 41 000 Sims. Les musées, quant à eux, affectent une population maximale de 83 000. L'efficacité de ces équipements sera diminuée si la démographie dépasse le nombre maximal. Il faudra alors faire construire une autre bibliothèque ou un autre musée.

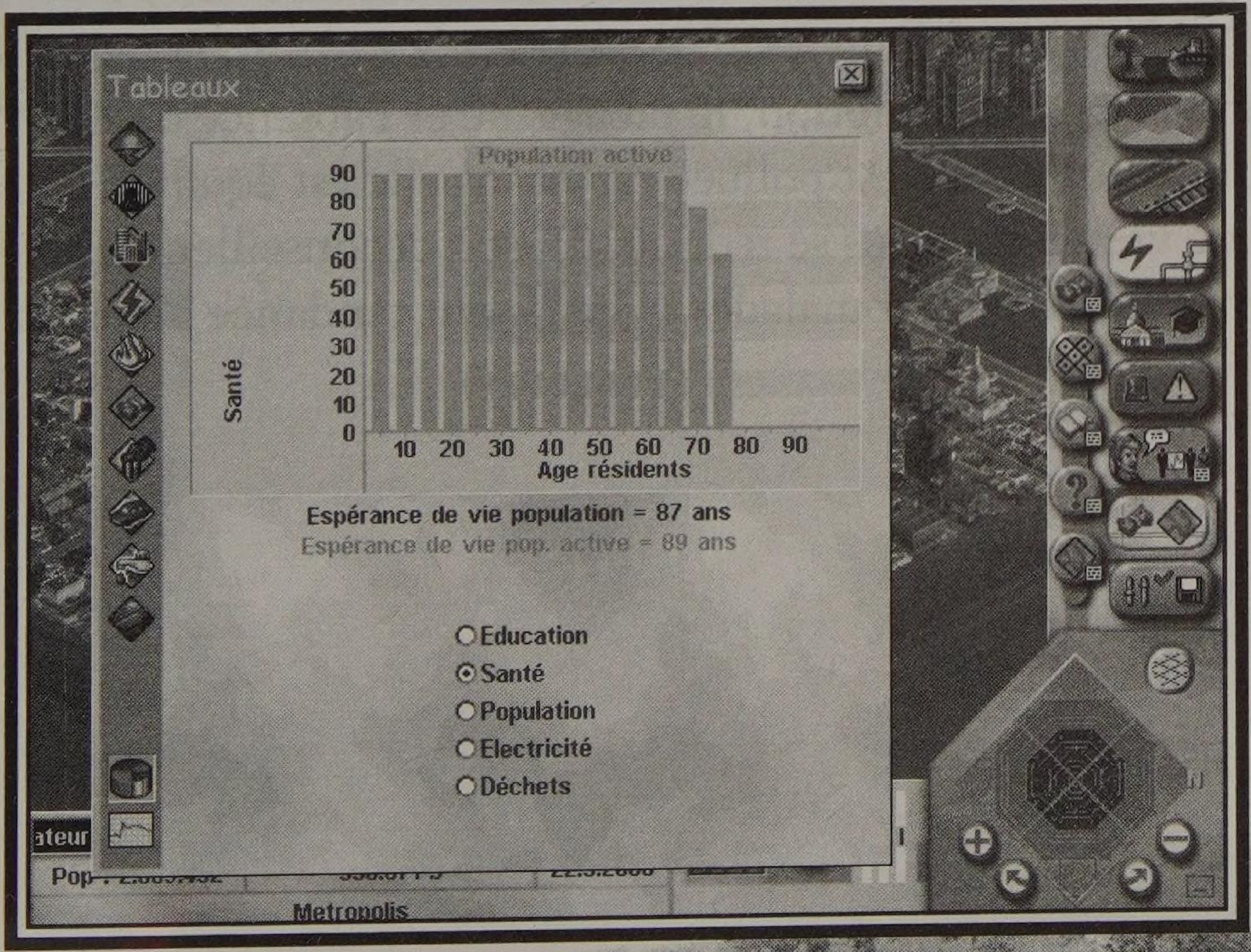
Les arrêtés

Si vous promulguez certains arrêtés, vous aiderez à faire monter le niveau d'éducation et aurez une chance de lutter contre la dégradation du niveau d'éducation.

TABLEAU 12-1. ARRÊTÉS POUR L'ÉDUCATION.

Arrêté	Coût
Pour la lecture	0,0000125 §/Sim
Pour le sport chez les jeunes	0,00007 §/Sim
Interdiction de sortie destinée aux jeunes	0,0001 §/Sim

L'espérance de vie


Tableaux
Population active
Santé
90
80
70
60
50
40
30
20
10
0
10
20
30
40
50
60
70
80
90
Age résidents
ateur
Metropolis

Espérance de vie population = 87 ans
Espérance de vie pop. active = 89 ans

○ Education
● Santé
○ Population
○ Electricité
○ Déchets

FIG. 12-9. JUSQU'À QUEL ÂGE VIVRONT VOS SIMS ?

Dans quel état de santé sont vos Sims ? Déterminée à la naissance, l'espérance de vie est un indice de la santé. Au démarrage de la ville, l'espérance de vie moyenne d'un bébé Sim est d'environ 59 à 65 ans. Ce n'est pas optimal ; votre but consiste à aider vos Sims à mener une vie longue, heureuse et en pleine santé afin qu'ils travaillent plus longtemps et qu'ils fassent des petits Sims qui eux vivent encore plus longtemps que leurs parents, et ainsi de suite… (Plus l'espérance de vie est élevée, plus il y aura de Sims pour votre main-d'œuvre). Progressivement, vous pouvez faire monter l'espérance de vie à un maximum de 90 ans - avant d'y parvenir, il vous faudra du temps et plusieurs générations de Sims.

Pourquoi avez-vous intérêt à ce que vos Sims vivent longtemps ? Parce que l'aura de votre ville augmente si vos Sims vivent heureux, longtemps.

Afin d'assurer une espérance de vie élevée à vos citoyens, vous devrez veiller à maintenir leur niveau d'éducation – intégrer des bibliothèques et des musées peut vous revenir cher.

L'espérance de vie influe directement sur le niveau d'éducation. Si vos Sims meurent trop jeunes, ils n'auront pas le temps de faire monter leur niveau d'éducation. Or, il faut des Sims intelligents pour assurer le travail de votre ville. Plus ils sont intelligents, plus ils seront efficaces et vifs d'esprit ; ils influeront également sur le développement d'une industrie propre.

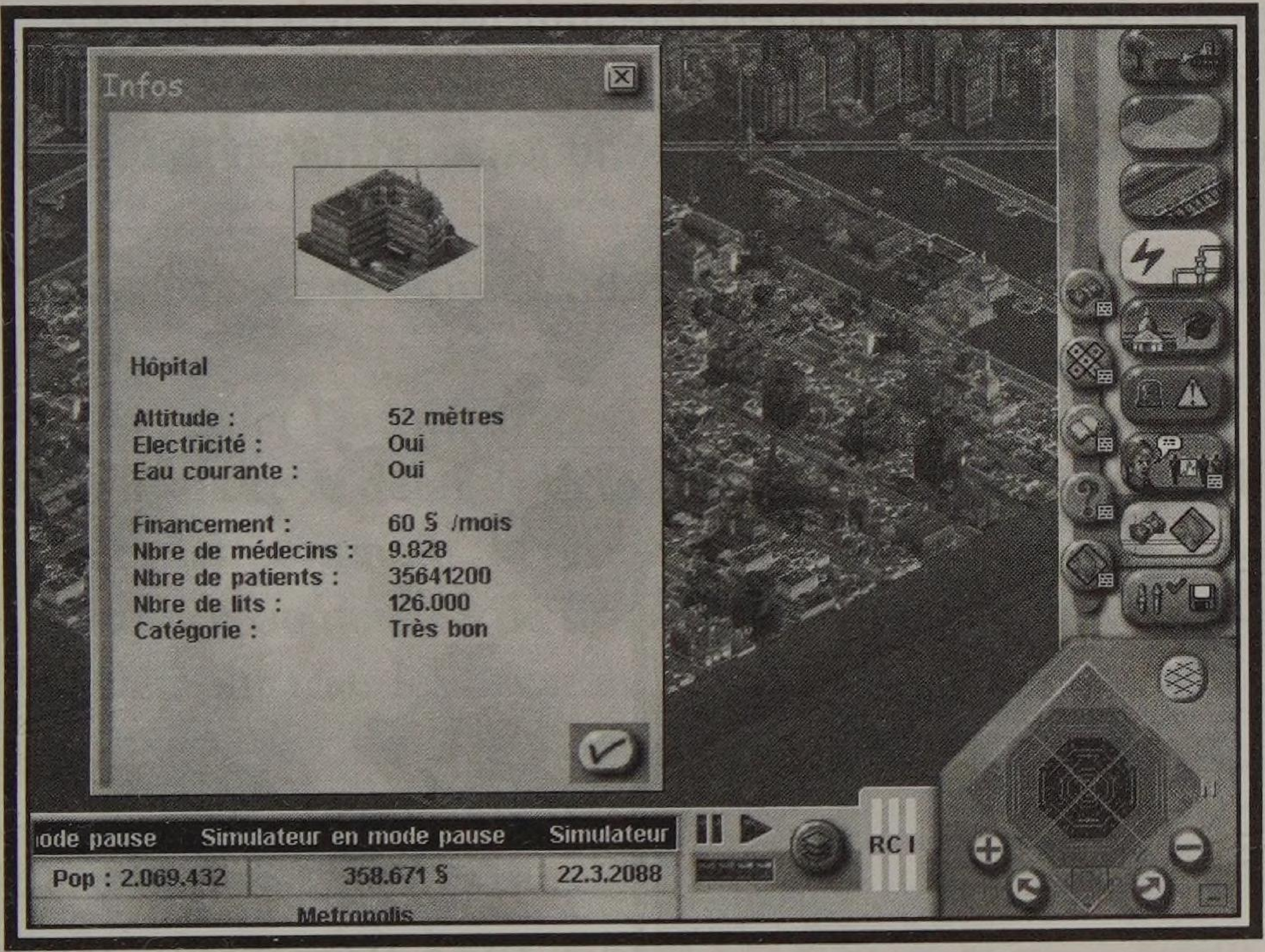
Le déclin du niveau d'éducation

Divers facteurs du développement de votre ville peuvent avoir un impact négatif sur l'espérance de vie de vos citoyens. À l'instar du niveau d'éducation, l'espérance de vie peut se dégrader avec le temps si l'environnement n'est pas adapté. L'espérance de vie est progressivement affectée par la pollution, le tabagisme et l'absence d'hôpitaux suffisamment financés. Plus votre ville est polluée ou moins elle est équipée d'hôpitaux, plus l'espérance de vie de vos Sims se réduira. C'est à déconseiller : les Sims sont moins faciles à vivre lorsqu'ils sont malades et qu'ils ont tendance à mourir trop jeunes.

Que pouvez-vous donc faire pour assurer à vos Sims une vie longue et saine ? Dans *SimCity*, vous disposez de cinq outils principaux pour faire monter l'espérance de vie :

- La construction et le financement d'hôpitaux
- La promulgation d'arrêtés
- L'amélioration de la qualité de vie
- La promotion de l'industrie propre
- La réduction de la pollution

Les hôpitaux



Hôpital

Altitude : 52 mètres
Electricité : Oui
Eau courante : Oui

Financement : 60 $ /mois
Nbre de médecins : 9.828
Nbre de patients : 35641200
Nbre de lits : 126.000
Catégorie : Très bon

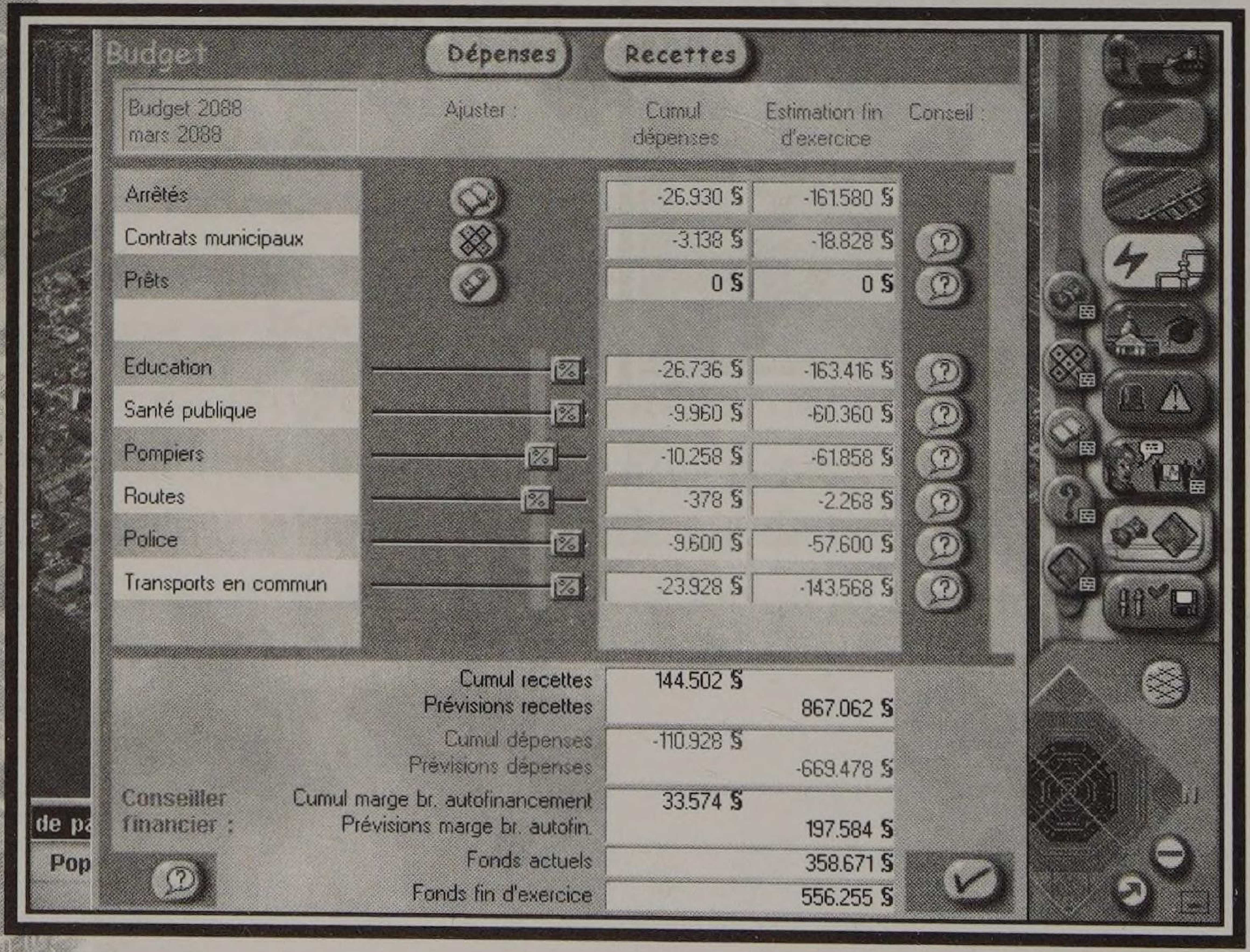
ıode pause Simulateur en mode pause Simulateur
Pop : 2.069.432 358.671 $ 22.3.2088
Metropolis

FIG. 12-10. LES HÔPITAUX AIDENT VOS SIMS À RESTER EN BONNE SANTÉ ET À VIVRE PLUS VIEUX.

La première étape consiste à vous assurer d'avoir des hôpitaux suffisamment financés. Étant donné que les bébés Sims se voient attribuer leur espérance de vie à la naissance, vous avez intérêt à encourager des naissances réussies ; de cette manière, les nouveau-nés seront plus susceptibles de vivre jusqu'à 90 ans. Les facteurs suivants sont associés aux hôpitaux :

- La capacité (un nombre fixe) = 1 500
- Le nombre de patients = basé sur le pourcentage de malades divisé par la capacité totale des hôpitaux de la ville. Démarrant à 5 %, le pourcentage de malades peut s'accroître en raison de la pollution ; plus votre ville sera polluée, plus vous aurez besoin d'hôpitaux.
- Les médecins : le pourcentage de la population entière multiplié par le pourcentage du financement des hôpitaux
- La mesure de la performance = le rapport médecins/patients, exprimé en tant que notation (de A à F)
- L'entretien mensuel optimal = 50 § par hôpital

Le financement des hôpitaux



Budget 2088
mars 2088

	Ajuster :	Cumul dépenses	Estimation fin d'exercice	Conseil :
Arrêtés		-26.930 §	-161.580 §	
Contrats municipaux		-3.138 §	-18.828 §	
Prêts		0 §	0 §	
Education		-26.736 §	-163.416 §	
Santé publique		-9.960 §	-60.360 §	
Pompiers		-10.258 §	-61.858 §	
Routes		-378 §	-2.268 §	
Police		-9.600 §	-57.600 §	
Transports en commun		-23.928 §	-143.568 §	

Cumul recettes 144.502 §
Prévisions recettes 867.062 §
Cumul dépenses -110.928 §
Prévisions dépenses -669.478 §
Conseiller financier :
Cumul marge br. autofinancement 33.574 §
Prévisions marge br. autofin. 197.584 §
Fonds actuels 358.671 §
Fonds fin d'exercice 556.255 §

FIG. 12-11. POUR ÊTRE EFFICACES, LES HÔPITAUX DOIVENT ÊTRE SUFFISAMMENT FINANCÉS.

Il faut accorder le meilleur financement possible à vos hôpitaux. Sinon, vous risquez de provoquer une grève chez vos employés hospitaliers.

En cas de grève, les phénomènes suivants se produiront :

- Vous verrez des manifestants devant l'hôpital.
- Des pétitionnaires représentant les employés apparaîtront sur la liste des pétitionnaires afin de réclamer une augmentation de salaire.
- La grève durera deux ans (si vous n'augmentez pas le financement entre-temps) ; si, à la fin de cette période, vous n'avez pas cédé aux exigences des employés, ceux-ci reprendront leur travail.
- Votre ville reflétera l'absence de services hospitaliers. Ceci aura un effet sur l'espérance de vie.

Comment mettre fin à une grève

Vous disposez de trois possibilités pour mettre fin à une grève :

- Accorder l'augmentation de salaire demandée.
- Attendre le délai de deux ans. Il va de soi que si vous persistez à ne pas les financer suffisamment, la probabilité d'une autre grève continuera à augmenter, à partir du niveau de base de financement.
- Démolir tous les hôpitaux – et liquider ainsi tout le personnel.

La dernière option est plutôt radicale et probablement moins souhaitable que les deux autres. Une fois que les hôpitaux se seront remis à fonctionner normalement, vous aurez intérêt à augmenter le niveau de financement à 100 %, le plus rapidement possible, afin d'éviter une autre grève.

Les arrêtés

Divers arrêtés peuvent avoir un effet positif sur l'espérance de vie de votre population : l'un concernant la gratuité du service hospitalier, l'autre interdisant le tabagisme dans les lieux publics, un autre encore encourageant la formation aux premiers secours. Pour plus d'informations concernant ces arrêtés, consultez le chapitre 15.

TABLEAU 12-2. LES ARRÊTÉS QUI ONT UN EFFET SUR L'ESPÉRANCE DE VIE.

Nom	Coût
Gratuité du service hospitalier	§0,0001/Sim
Formation aux premiers secours	§0,0003/Sim
Interdiction du tabagisme dans les lieux publics	§0,0006/Sim
Agents de la circulation	§0,0005/Sim

Autres mesures

Vous pouvez améliorer la qualité de la vie dans *SimCity* en limitant la pollution due à l'industrie et à la circulation, ou en débarrassant la ville de ses déchets… Les déchets se trouvant dans les enfouissements ne nuisent pas à la santé de vos Sims, contrairement aux ordures qui s'entassent dans la ville. Plus l'environnement est sain, plus le seront vos Sims. N'oubliez pas : ce qui est mauvais pour les Sims l'est aussi pour votre ville et ce qui est mauvais pour votre ville l'est également pour vous.

Chapitre 13

L'aura de la ville

Évaluation du maire

L'aura de la ville exprime l'opinion qu'ont vos Sims de leur métropole, leur « orgueil civique » en quelque sorte. Cette aura se traduit par une évaluation du maire, celle-ci étant calculée à partir de divers facteurs concernant la qualité de la vie comme la pollution, l'éducation, la santé, le crime, etc.

Il existe une aura locale (qui détermine les bons et les mauvais quartiers) et une aura globale, qui sert à évaluer le maire. Vous pouvez vous servir à tout moment de cette dernière afin de savoir si vous êtes plutôt en bonne voie ou non.

Local Aura

Cela vous est-il déjà arrivé de trouver un quartier très accueillant? Ou à l'inverse, de sentir une répulsion par rapport à telle ou telle zone ? Les facteurs qui différencient ces deux types de quartiers sont ceux qui déterminent l'aura locale.

Dans *SimCity 3000*, l'aura locale est calculée en fonction des points suivants :

- La couverture et l'efficacité policières : insuffisantes, suffisantes ou oppressantes, ainsi que le taux de criminalité
- La couverture assurée par les casernes de pompiers
- Les effets des bâtiments locaux : effets négatifs ou positifs de voisinage
- La pollution : de l'air, de l'eau, due aux déchets et au bruit

ASTUCES

Dans SimCity 2000, l'évaluation du maire ne servait qu'à indiquer la popularité du maire auprès des Sims. Telle une prise de température, elle vous permettait de savoir si votre ville prospérait ou, au contraire, était en train de dépérir. Cette évaluation ne vous donnait pas davantage d'informations. Dans *SimCity* 3000, vous pouvez vous servir de l'aura pour connaître l'évaluation globale de votre mandat mais aussi afin d'identifier des points faibles au niveau de « l'orgueil civique ». Une fois les points faibles ou les zones géographiques à problème identifiés, vous pouvez commencer à prendre les mesures pour y remédier.

La police et le crime

Très sensibles à la notion d'ordre public, vos Sims vous rendent la tâche très difficile. D'une part, ils désirent suffisamment de couverture policière pour ne pas avoir à installer des alarmes anti-vol dans leurs maisons. D'autre part, ils ne souhaitent pas que les agents de police s'ingèrent dans leur vie de citoyens libres. Vous devez rechercher une couverture policière optimale – ni trop imposante ni trop peu présente.

TABLEAU 13-1. L'IMPACT DE LA COUVERTURE POLICIÈRE PAR RAPPORT À L'AURA.

Facteur	Effet
Taux de crime élevé	Aura plus faible
Couverture policière insuffisante	Aura plus faible
Couverture policière optimale	Aura plus forte
Ouverture policière oppressante	Aura plus faible

La couverture des casernes de pompiers

Il semblerait qu'on ne puisse pas être assez protégé du risque d'incendie. Vos Sims sont satisfaits dès lors qu'ils sentent que leurs foyers et leurs lieux de travail sont raisonnablement en sécurité vis-à-vis du feu. Une couverture anti-incendie suffisante et optimale aura un effet positif sur l'aura locale. Une couverture insuffisante aura l'effet inverse. Enfin, une couverture excessive de la part de la caserne de pompiers n'est qu'un gâchis d'argent et ne sert qu'à donner l'impression à vos pompiers qu'ils manquent de travail.

Les effets des bâtiments

L'aura peut être affectée par la présence de certains bâtiments ou équipements. Pour bien comprendre ce concept, il suffit d'imaginer deux réponses à une même question, dans une conversation mondaine : « Où habitez-vous ? ».

Réponse « aura forte » : « J'ai une grande maison près du club de loisirs » (ou près du zoo, du théâtre ou de la mairie).

Réponse « aura faible » : « Euh, j'habite une cité en face de la prison » (ou en face de l'enfouissement, de la centrale à charbon…).

Le tableau ci-dessous illustre les effets de divers immeubles et équipements par rapport au voisinage, ainsi que leur rayon d'influence :

TABLEAU 13-2. LES EFFETS NÉGATIFS DE VOISINAGE PAR RAPPORT À L'AURA.

Bâtiment/équipement/zone	Rayon relatif d'effet sur l'aura	Effet sur l'aura
Industrie sale basse densité	0	-1
Industrie sale moyenne densité	0	-2
Industrie sale haute densité	0	-3
Centrale électrique (variable)	-1	1
Arrêt de bus	4	-1
Gare ferroviaire	8	-2
Parking	1	-1
Aéroport	0	-2
Port maritime	0	-2
Déchets	8	-6
Égout	8	-2
Pompe à eau	1	-1
Château d'eau	1	-1
Prison	20	-3
Industrie sale BD	0	-1
Industrie sale MD	0	-2
Industrie sale HD	0	-3
Centrale à micro-ondes	15	-2
Centrale nucléaire	20	-3
Centrale à fusion	10	-1
Déchets	8	-6
Égout	15	-2
Port spatial	10	-2
Prison municipale	15	-2

TABLEAU 13-3. LES EFFETS POSITIFS DE VOISINAGE PAR RAPPORT À L'AURA.

Bâtiment/équipement/zone	Rayon relatif d'effet sur l'aura	Effet sur l'aura
Agriculture (ferme)	4	2
Hôpital	15	2
Bibliothèque	15	2
Musée	20	1
Statue, fontaine	15	1
Immeuble historique	8	1
Jardin public	8	2
Port de plaisance	15	2
Zoo	20	1
Stade	20	2
Mairie	20	3
Centre de recherche médicale	15	2
Théâtre	20	3
Phare	15	2
Flore	1	1
Bourse	15	1
Maison du maire	10	2
Base militaire	20	1
Université	20	1
Lycée	10	2
Parc d'attractions	20	1
Parc thématique (zone à puzzle)	15	1

La pollution locale produit un impact négatif important par rapport à l'aura. Comme vous pouvez l'imaginer, les Sims n'aiment ni être près de la pollution atmosphérique ou aquatique ni être obligés de confronter des tas d'ordures. Plus la pollution locale est importante, plus l'impact négatif sur l'aura sera fort.

Les éléments suivants déplaisent fortement aux Sims :

- La pollution atmosphérique
- La pollution de l'eau
- Les tas d'ordures
- Les retombées radioactives

Aura globale

L'aura globale se détermine en trouvant la moyenne des auras locales sur toute la ville puis en modifiant ce chiffre selon les divers facteurs positifs ou négatifs de la ville, dont :

- Les arrêtés (positifs et négatifs)
- L'éducation (si la moyenne est haute ou basse et si elle monte ou descend)
- La santé (bonne ou mauvaise, et si elle s'améliore ou s'aggrave)

Si votre ville a une aura globale élevée (ce qui équivaut à une bonne évaluation du maire), vous recevrez divers messages de congratulations. Dans le cas inverse, les Sims risquent de vous demander de modifier certains arrêtés ou règlements.

Les arrêtés

Certains arrêtés influent directement sur la satisfaction de vos Sims ; d'autres les agacent.

L'arrêté « bonne aura » :

- Zone anti-nucléaire

Les arrêtés « mauvaise aura » :

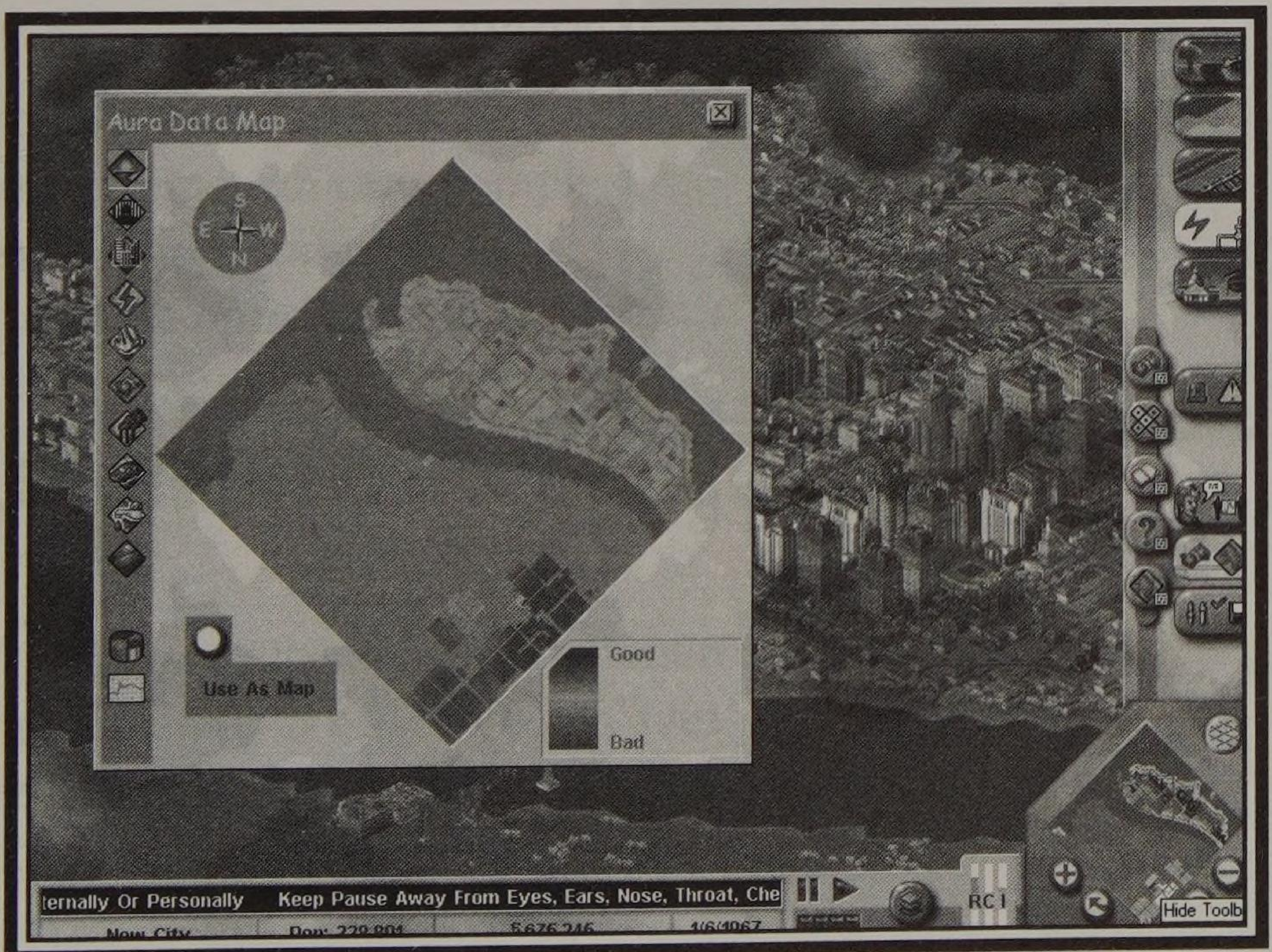
- Procès-verbaux (stationnement)
- Journées alternées de conduite

L'éducation et la santé

Ce n'est pas compliqué : un niveau d'éducation et une espérance de vie élevés aident à augmenter l'aura globale. Inversement, un niveau d'éducation et une espérance de vie bas la dégradent.

Affichage de l'aura

L'aura s'affiche dans la carte de l'aura ou alors dans la vue de la ville, si vous avez précédemment sélectionné cette option. La carte affiche un spectre d'aura, de bonne à mauvaise, ainsi que des lignes et des graphiques afin de vous aider à identifier les diverses zones de la ville.



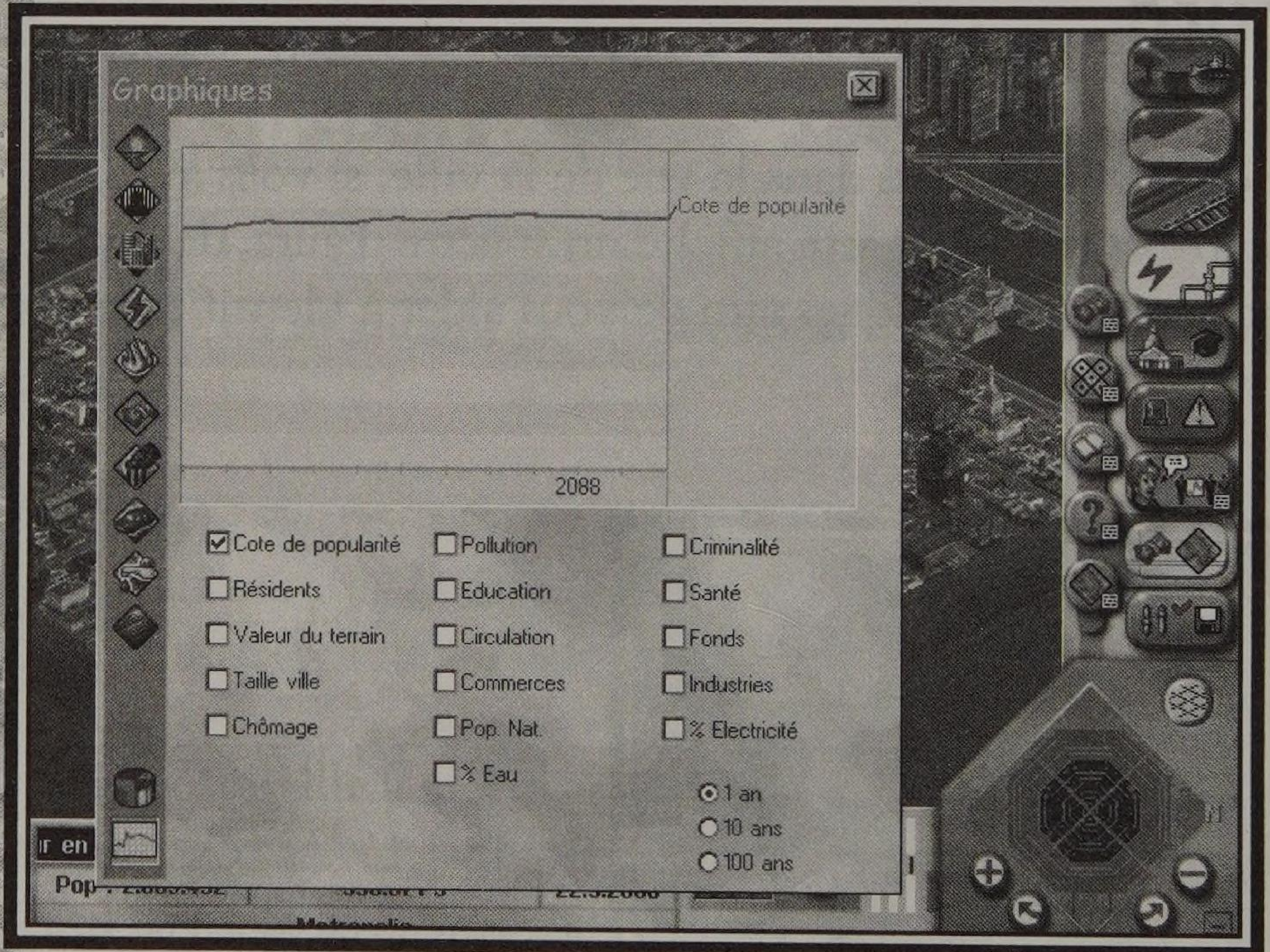
ternally Or Personally Keep Pause Away From Eyes, Ears, Nose, Throat, Che

FIG. 13-1. L'AURA CONSTITUE UN DES MOYENS DE JUGER DE VOTRE SUCCÈS AUPRÈS DES SIMS.

L'affichage de certains édifices vous indique également votre popularité auprès de vos citoyens :

- La maison du maire : lorsque votre aura est élevée (dans les 10 % supérieurs), le nombre d'œufs jetés contre votre foyer sera de zéro. Si l'aura n'est pas élevée, vous pouvez retrouver jusqu'à 99 œufs éclatés contre vos murs…
- Une statue historique : le nombre de pigeons qui virevoltent autour d'un monument érigé en votre honneur.

Vous pouvez également afficher les graphiques de l'option Afficher données.



☑ Cote de popularité
☐ Résidents
☐ Valeur du terrain
☐ Taille ville
☐ Chômage
☐ Pollution
☐ Education
☐ Circulation
☐ Commerces
☐ Pop. Nat.
☐ % Eau
☐ Criminalité
☐ Santé
☐ Fonds
☐ Industries
☐ % Electricité
● 1 an
○ 10 ans
○ 100 ans

FIG. 13-2. VOTRE NOTATION EN TANT QUE MAIRE PEUT CONNAÎTRE DES HAUTS ET DES BAS…

Chapitre 14
Les finances

Voici le cœur du jeu : les finances de votre ville. Si, dans *SimCity*, le monde financier est nettement moins complexe que dans la vie réelle, il vous confronte tout de même à un certain nombre de défis. Dans ce chapitre, nous allons vous présenter dans le détail toutes les options dont vous disposez.

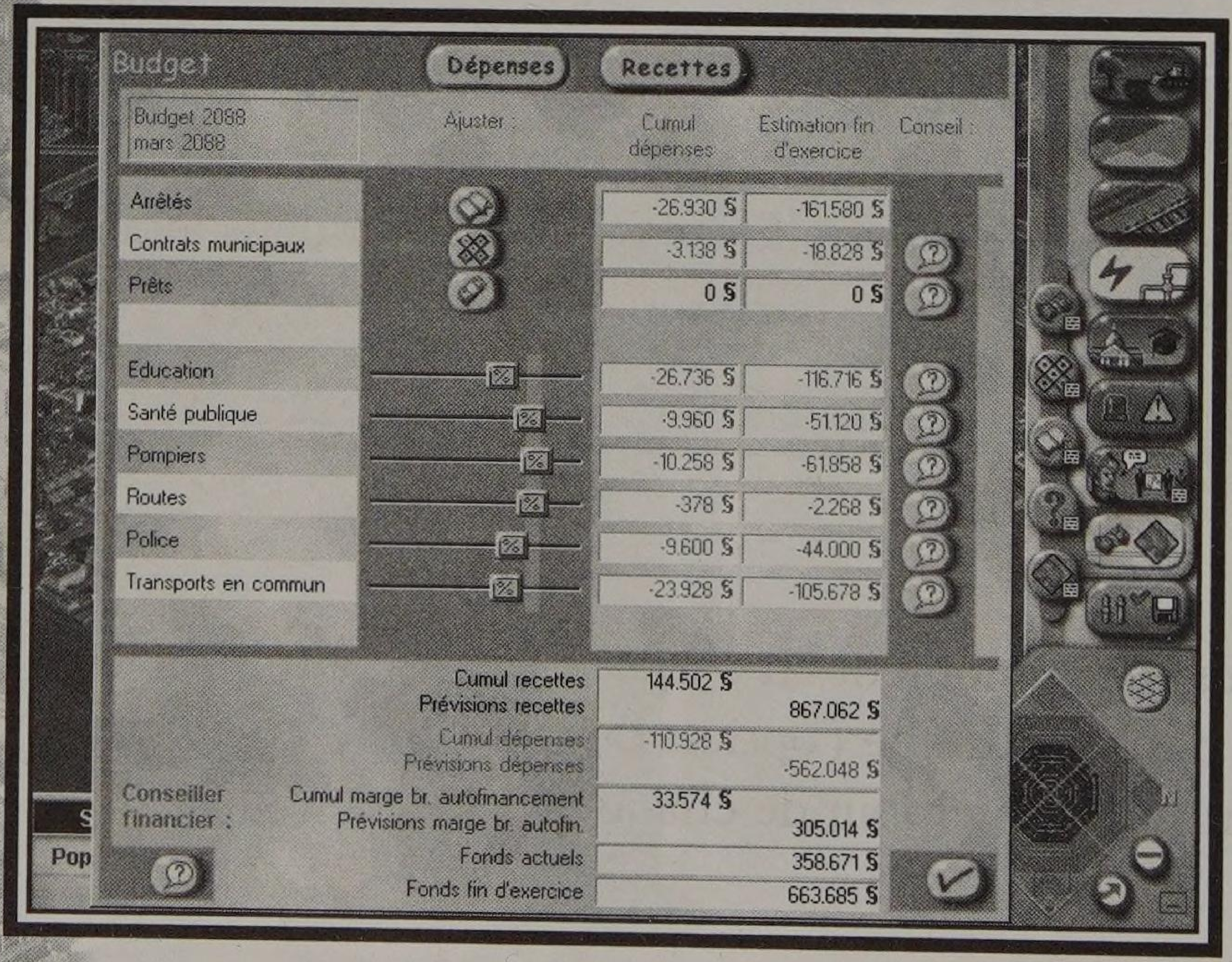
La fenêtre du Budget

Vous pouvez accéder à cette fenêtre à tout moment en cliquant sur le bouton Budget du tableau de bord. Si vous n'avez pas sélectionné l'option Budget automatique, cette fenêtre s'affichera automatiquement le premier jour de chaque année.

La fenêtre du Budget est divisée en deux parties : celle des Dépenses et celle des Revenus. Vous pouvez basculer entre ces deux sous-fenêtres en cliquant sur les boutons de tabulation qui figurent en haut de l'écran. Sous les deux sous-fenêtres, vous trouverez l'année et le mois courants, une liste des postes de votre budget, des tirettes vous permettant de régler les niveaux ainsi qu'une estimation des dépenses ou des revenus jusqu'à maintenant et d'ici la fin de l'année. À partir de cette fenêtre, vous pouvez également rencontrer vos divers conseillers départementaux ainsi que votre conseiller budgétaire.

Les dépenses

Grâce au bouton Dépenses de la fenêtre du Budget, vous pouvez savoir combien d'argent dépense votre ville ainsi que tous les services qu'elle fournit. À partir de cet endroit, vous pouvez accéder aux fenêtres des arrêtés, des contrats municipaux et des prêts. Si vous faites des modifications dans l'une des fenêtres citées, les résultats se répercuteront automatiquement dans les chiffres de dépenses estimées pour l'année écoulée et la fin d'année à venir. Vous pouvez également ajuster les budgets des services individuels – éducation, caserne de pompiers, police, etc. – en vous servant des tirettes correspondant au financement.



Budget 2088
mars 2088

	Ajuster :	Cumul dépenses	Estimation fin d'exercice	Conseil :
Arrêtés		-26.930 $	-161.580 $	
Contrats municipaux		-3.138 $	-18.828 $	?
Prêts		0 $	0 $	?
Education		-26.736 $	-116.716 $	?
Santé publique		-9.960 $	-51.120 $	?
Pompiers		-10.258 $	-61.858 $	?
Routes		-378 $	-2.268 $	?
Police		-9.600 $	-44.000 $	?
Transports en commun		-23.928 $	-105.678 $	?

Conseiller financier :

Cumul recettes	144.502 $	
Prévisions recettes		867.062 $
Cumul dépenses	-110.928 $	
Prévisions dépenses		-562.048 $
Cumul marge br. autofinancement	33.574 $	
Prévisions marge br. autofin.		305.014 $
Fonds actuels		358.671 $
Fonds fin d'exercice		663.685 $

FIG. 14-1. C'EST ICI QUE VOUS DÉCIDEZ DE LA FAÇON DE DÉPENSER VOS SIMFLOUZES.

Lorsque vous modifiez les dépenses budgétaires en promulguant ou en annulant des arrêtés ou en déplaçant les tirettes, il se produit un ajustement des chiffres dans les colonnes de dépenses. Ces colonnes expriment pour chaque entrée du budget les coûts estimés pour l'année écoulée et l'année à venir ; les sommes totales apparaissent en bas de chaque fenêtre.

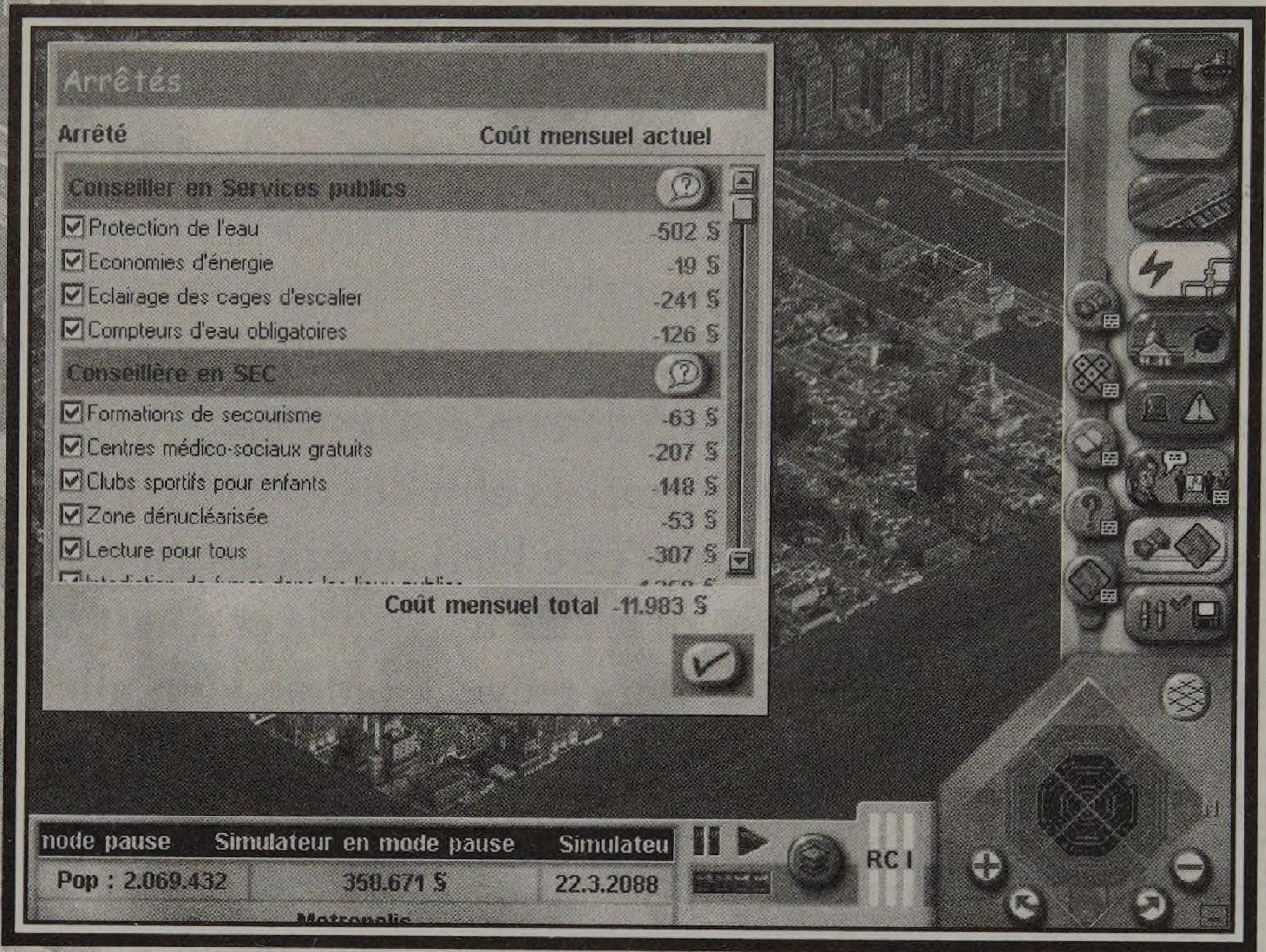
Il est important de noter que l'estimation de fin d'année représente le montant que votre ville aura à dépenser, *à condition que d'autres critères n'évoluent pas*. Si, par exemple, vous ajoutez ultérieurement plusieurs commissariats afin de répondre à une hausse soudaine de crime, les dépenses réelles risquent d'être bien supérieures à celles estimées. Inversement, si vos agents de police se lassent d'être mal payés et d'avoir à conduire des voitures mal entretenues, ils risquent de faire grève. Comme vous allez continuer de les payer comme avant, vous allez perdre sur toute la ligne : des dépenses continues malgré un service policier réduit. Qui plus est, confrontés à une montée de crime probable, vos Sims commenceront à partir, diminuant ainsi vos revenus sous formes d'impôts… N'oubliez pas non plus que les agents de police ne se gêneront pas pour demander une augmentation de salaire !

On ne vous a jamais dit qu'il était facile d'être maire !

Arrêtés

Dans la partie Dépenses de la fenêtre du Budget, la ligne Arrêtés affiche le coût de tous les arrêtés que vous avez promulgués et qui ne produisent leurs effets que s'ils sont financés. Par exemple, l'arrêté de l'Agent de la circulation rémunère des Sims pour aider des piétons à traverser les grands axes. Ceci occasionne des dépenses, car outre le fait de payer les agents de la circulation, ne pourriez que subir une augmentation de la circulation. D'autres arrêtés génèrent des revenus, lesquels sont répercutés dans la partie correspondante de la fenêtre du Budget.

Le bouton permettant d'ajuster les arrêtés vous envoie à la fenêtre des Arrêtés, où vous pouvez sélectionner et dé-sélectionner à volonté des arrêtés municipaux. Au fur et à mesure que vous sélectionnez ou dé-sélectionnez des arrêtés, les lignes correspondantes et les totaux de la fenêtre du Budget sont modifiés en conséquence.



Arrêtés

Arrêté	Coût mensuel actuel
Conseiller en Services publics	
☑ Protection de l'eau	-502 §
☑ Economies d'énergie	-19 §
☑ Eclairage des cages d'escalier	-241 §
☑ Compteurs d'eau obligatoires	-126 §
Conseillère en SEC	
☑ Formations de secourisme	-63 §
☑ Centres médico-sociaux gratuits	-207 §
☑ Clubs sportifs pour enfants	-148 §
☑ Zone dénucléarisée	-53 §
☑ Lecture pour tous	-307 §

Coût mensuel total -11.983 §

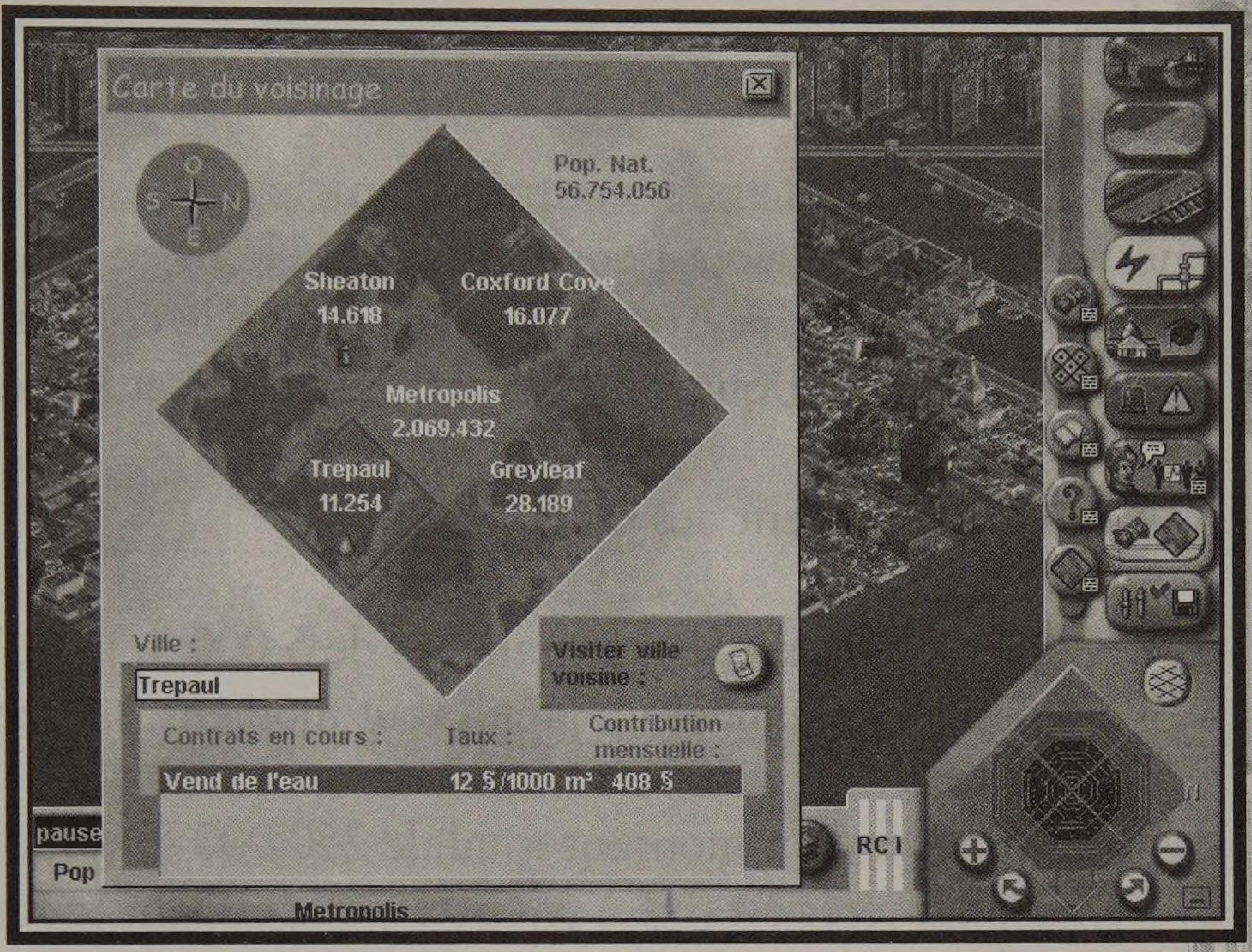
FIG. 14-2. C'EST ICI QUE VOUS SÉLECTIONNEZ ET DÉ-SÉLECTIONNEZ LES ARRÊTÉS MUNICIPAUX.

Contrats municipaux

La ligne des Contrats municipaux reflète les dépenses actuelles et estimées, liées aux contrats municipaux qui vous coûtent de l'argent. Les contrats municipaux qui vous rapportent de l'argent sont pris en compte dans la partie Revenus de votre fenêtre du Budget.

Les contrats municipaux qui coûtent de l'argent sont les suivants :

- L'achat d'eau auprès d'une ville voisine
- L'achat d'électricité auprès d'une ville voisine
- L'export de déchets vers une ville voisine


Carte du voisinage
O
S
N
E
Pop. Nat.
56.754.056
Sheaton
14.618
Coxford Cove
16.077
Metropolis
2.069.432
Trepaul
11.254
Greyleaf
28.189
Visiter ville voisine :
pause
Pop
RCI
Metropolis

Ville : Trepaul

Contrats en cours :	Taux :	Contribution mensuelle :
Vend de l'eau	12 $/1000 m³	408 $

FIG. 14-3. LES CONTRATS MUNICIPAUX REPRÉSENTENT UNE SOLUTION POUR FAIRE FACE À UN MANQUE D'ÉLECTRICITÉ, D'EAU OU DE CAPACITÉ DE TRAITEMENT DES DÉCHETS.

En matière de contrats municipaux, les coûts estimés en fin d'année peuvent être plus nébuleux que pour d'autres éléments du budget. Ceci s'explique du fait que l'estimation est calculée en multipliant l'utilisation mensuelle par le nombre de mois restants jusqu'à la fin de l'année. Quand il s'agit de construire davantage de routes, vous savez que vous allez devoir dépenser plus pour les entretenir. Mais dans le cas des contrats municipaux, le taux d'usage est susceptible de changer d'un mois à l'autre.

Comment cela s'explique-t-il ? Imaginons que vous ayez signé un contrat qui consiste à acheter de l'eau à Doudainville pour alimenter votre ville assoiffée. Vous préparez diverses zones à la construction. Des Sims commencent à emménager, à construire des maisons et des immeubles. Toutes ces constructions nécessitent de l'eau. Bientôt, les factures que vous envoie votre cher voisin Doudainville vont commencer à peser lourd.

Il est donc particulièrement important de faire en sorte que l'infrastructure de votre ville et votre budget puissent faire face aux variations imprévues en matière de contrats municipaux.

Prêter

À l'instar des arrêtés et des contrats municipaux, le bouton des Prêts vous envoie à la fenêtre des Prêts, où vous pouvez placer des bons en souscription afin de renflouer votre ville. La colonne Année en cours reflète le coût encouru pour les bons en cours ainsi que le montant que vous devrez encore verser jusqu'à la fin de l'année.

Le fonctionnement des prêts :

- Les prêts sont accordés par tranches de 5 000 §, jusqu'à 25 000 §.
- Vous pouvez demander un prêt à tout moment, sans avoir à satisfaire à des critères particuliers.
- Vous disposez d'un montant total de 250 000 §.
- Le taux d'intérêt est fixé à environ 5 % pendant toute la durée du prêt.
- Le remboursement s'amortit sur 10 ans ; les paiements sont soustraits de votre budget chaque année.
- Vous ne bénéficiez pas d'une option de remboursement anticipé.
- Vous pouvez placer un maximum de 10 prêts à un moment donné.
- Les prêts ne contribuent pas à limoger un maire (c'est-à-dire le fait d'avoir des dettes à hauteur de 100 000 §) ; toutefois, le remboursement de l'année en cours sera compté.

N'oubliez pas que si vous placez de nouveaux prêts en souscription, les remboursements commencent aussitôt, faisant augmenter les dépenses.

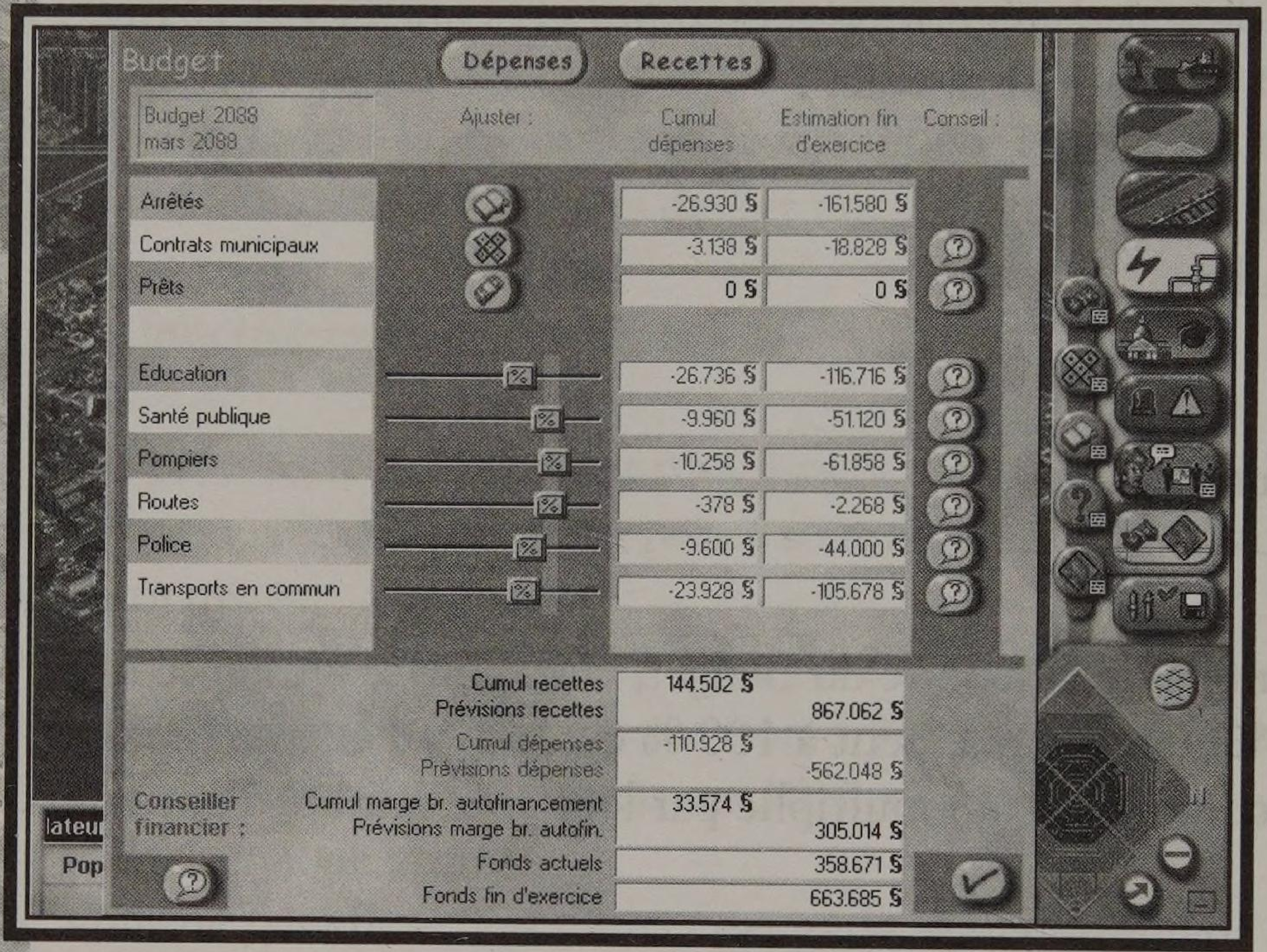
Budgets administratifs

Il existe un certain nombre de sous-catégories représentant chacune des services administratifs qui répondent au maire. Les voici :

- La police
- La lutte contre les incendies
- La santé publique
- L'éducation
- Les transports en commun
- Les routes

Grâce à la tirette horizontale de la fenêtre du Budget, vous pouvez ajuster le niveau de financement de 0 à 120 %. Un financement à 100 % correspond au nombre total de biens (par exemple, des commissariats) multiplié par leur coût annuel d'entretien.

Les revenus



Budget 2088
mars 2088

	Ajuster :	Cumul dépenses	Estimation fin d'exercice	Conseil :
Arrêtés		-26.930 $	-161.580 $	
Contrats municipaux		-3.138 $	-18.828 $	
Prêts		0 $	0 $	
Education		-26.736 $	-116.716 $	
Santé publique		-9.960 $	-51.120 $	
Pompiers		-10.258 $	-61.858 $	
Routes		-378 $	-2.268 $	
Police		-9.600 $	-44.000 $	
Transports en commun		-23.928 $	-105.678 $	

Cumul recettes	144.502 $	
Prévisions recettes		867.062 $
Cumul dépenses	-110.928 $	
Prévisions dépenses		-562.048 $
Cumul marge br. autofinancement	33.574 $	
Prévisions marge br. autofin.		305.014 $
Fonds actuels		358.671 $
Fonds fin d'exercice		663.685 $

Conseiller financier :

FIG. 14-5. VOICI D'OÙ VIENT L'OSEILLE…

Arrêtés

Dans la partie Revenus de la fenêtre du Budget, la ligne des Arrêtés municipaux affiche les revenus générés par tous les arrêtés promulgués qui rapportent de l'argent lorsqu'ils sont actifs. Par exemple, outre le fait d'encourager la conversion d'industrie sale en industrie propre, l'arrêté qui oblige les industries polluantes à verser une amende vous rapporte un peu d'argent.

La plupart des autres arrêtés demandent des sorties d'argent, lesquelles sont reflétées dans la partie Dépenses de la fenêtre du Budget.

Pour davantage d'informations, voir le chapitre 15 : Les Arrêtés.

Contrats municipaux

Cette ligne illustre la somme de tous les revenus générés par des contrats municipaux, tels que :

- La vente d'eau à une ville voisine
- La vente d'électricité à une ville voisine
- L'importation des déchets d'une ville voisine

Il est à noter que ce chiffre n'inclut pas les soustractions budgétaires de contrats municipaux qui coûtent de l'argent comme l'achat d'eau ou d'électricité auprès des voisins ou l'exportation de vos déchets. Pour en tenir compte, il faut consulter la ligne des contrats municipaux dans la partie dépenses de votre fenêtre budgétaire.

Pour davantage d'informations, consultez le chapitre 16 : Les contrats municipaux.

Contrats commerciaux

Cette ligne reflète l'argent généré par des contrats commerciaux que vous avez éventuellement conclus, c'est-à-dire des bâtiments que vous avez construits dans votre ville. Les revenus en question constituent une compensation pour la pollution, le crime ou autres effets secondaires négatifs engendrés par ces bâtiments. Ceux-ci comprennent :

- Une usine de déchets toxiques
- Une prison de sécurité maximale
- Un centre commercial
- Un casino

Pour davantage d'informations, référez-vous au chapitre 17 : Les Contrats commerciaux.

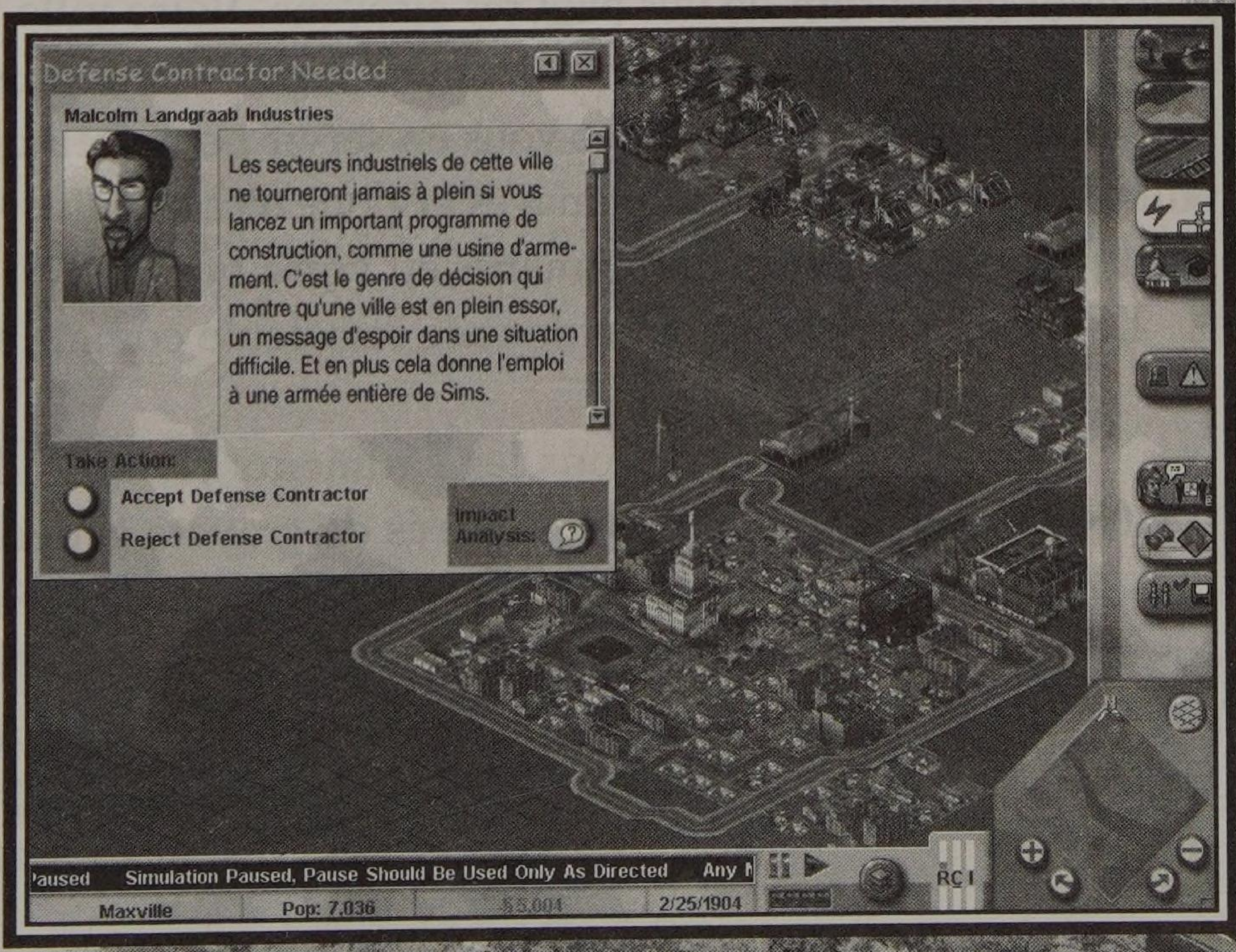

Defense Contractor Needed
Malcolm Landgraab Industries
Les secteurs industriels de cette ville ne tourneront jamais à plein si vous lancez un important programme de construction, comme une usine d'armement. C'est le genre de décision qui montre qu'une ville est en plein essor, un message d'espoir dans une situation difficile. Et en plus cela donne l'emploi à une armée entière de Sims.
Take Action:
○ Accept Defense Contractor
○ Reject Defense Contractor
Impact Analysis:
'aused Simulation Paused, Pause Should Be Used Only As Directed Any N

FIG. 14-6. VOUS POUVEZ UTILISER LES CONTRATS COMMERCIAUX POUR RENFORCER VOS FINANCES.

Le prix des titres de transport

Bien que cette source de revenus soit modeste (en supposant qu'un système de transports en commun soit en place), dans la vie réelle, elle a souvent fait la différence entre un budget équilibré et une situation financière négative. Cependant, à nouveau dans le monde réel, un seul réseau de métro survit sans subvention (celui de Hong-Kong), à moins que ce ne soit plus le cas. Compte tenu des frais de construction et d'entretien relatifs aux transports en commun, les titres représentent un remboursement partiel des coûts plutôt qu'une source de revenus proprement dite.

L'arrêté concernant la subvention des transports en commun peut avoir une influence sur cette ligne du budget. Disponible dès 1940, cet arrêté augmente le nombre potentiel de Sims qui prennent les transports en commun et augmente la distance qu'ils sont prêts à parcourir. Toutefois, il divise par deux le prix des titres de bus, de train et de métro. Sachez cependant que la réduction des revenus est compensée par une réduction de la circulation et de la pollution dues aux véhicules.

Aide aux sinistrés

Vous vous êtes peut-être amusé à créer une grande ville ou à charger l'une des villes pré-construites de *SimCity 3000*, puis à la bombarder d'une série de catastrophes, rien que pour voir l'effet produit.

En cas de catastrophe – qu'elle soit provoquée ou qu'elle survienne par hasard – le gouvernement fédéral et la Croix-Rouge Sim sont attentifs aux informations et prennent grand soin de vos pauvres citoyens. Votre ville reçoit une aide financière sous forme d'aide aux sinistrés, somme d'argent dont vous pouvez disposer comme bon vous semble. Vous pouvez vous en servir pour éteindre les incendies, passer au bulldozer les quartiers endommagés et pour reconstruire – vous pouvez par contre l'utiliser pour ériger des monuments en votre honneur… C'est comme vous voulez.

Le coût d'une catastrophe donnée se calcule comme suit :

(Coût de tous les bâtiments civiques détruits) +
(coût pour démolir tous les carrés de gravats générés par la catastrophe) +
(coût de tous les éléments de réseau)

L'aide aux sinistrés n'est accordée que si les frais dus à la catastrophe dépassent les 500 §. Vous recevrez 25 % des frais des dégâts ainsi que 10 % de plus (au total, 35 %

d'aide) si vous avez réussi à anticiper la catastrophe et à communiquer un avertissement avant qu'elle ne se produise.

Les taxes RCI

Le système économique de *SimCity 3000* s'inspire approximativement de l'économie américaine du vingtième siècle et au-delà (selon les prévisions des magiciens chez Maxi...). Il traduit essentiellement des fluctuations de demandes et le développement d'une économie de plus en plus axée sur le service et le commerce, ainsi que l'abandon progressif de l'industrie sale en faveur de la haute technologie. Vous pouvez vous servir de ces facteurs pour construire une ville de meilleure qualité.

Vous avez à votre disposition trois types de formules de taxes, dont chacun affecte directement l'un des composants de votre économie.

TABLEAU 14-1. FORMULES DE TAXES.

Secteur	Types de taxes simulées
Résidentiel	Impôts sur les revenus, taxes foncières
Commercial	Taxe à la vente, TVA, taxes foncières
Industriel	Taxe professionnelle, taxes foncières

Pour davantage d'informations sur les RCI, consultez le chapitre 6 : Le Développement du terrain et le modèle RCI.

Les stratégies

Voici quelques lignes directrices pour vous aider à maintenir un budget parfaitement équilibré.

Incitations fiscales

Vous pouvez tirer parti des taxes et des incitations fiscales. De faibles taxes encourageront le développement ; des taxes élevées auront l'effet inverse.
Dans *SimCityClassic*, les effets de l'imposition étaient dramatiques ; dans *SimCity 2000*, ils ont été quelque peu estompés. Dans *SimCity 3000*, il est à nouveau essentiel de comprendre comment exploiter les taux d'imposition.

Bien que vous ne puissiez pas influer directement sur la demande RCI, vous pouvez modifier les taux d'imposition afin d'exercer un effet indirect immédiat sur la demande d'un ou plusieurs secteurs. De nombreux arrêtés ont également un impact sur la demande RCI et, à terme, sur l'équilibre de votre budget. Pour obtenir plus de détails sur ces effets, consultez le chapitre 6 : Le Développement du terrain et le modèle RCI.

Généralement trop importante, la demande pour des biens résidentiels supporte des impôts plus élevés. Qui plus est, compte tenu du fait que c'est le secteur qui vous rapporte le plus de revenus par mois, vous avez intérêt à appliquer des taux d'imposition légèrement plus élevés dans le domaine résidentiel. Si vous vous retrouvez en difficulté, vous pouvez baisser les taxes industrielles afin d'encourager la croissance industrielle et si nécessaire la demande sur le plan résidentiel.

Surfinancement et Sous-financement

Vous pouvez choisir de surfinancer ou de sous-financer chacun de vos budgets administratifs en vous servant de la tirette horizontale dans la fenêtre des dépenses budgétaires.

Surfinancement

Le surfinancement (le fait de dépenser plus de 100 % du budget requis pour un service administratif donné) engendre les effets suivants :

- La police et les pompiers : élimine tout danger de grève.
- Les écoles et les hôpitaux : augmente légèrement le nombre de points de niveau d'éducation et de santé fournis par chaque service ; élimine tout danger de grève.
- Les transports en commun : élimine tout danger de grève.
- L'entretien des routes : répare les nids-de-poule et l'infrastructure et élimine tout danger de grève.

En ce qui concerne les trois premiers services, le surfinancement aura pour effet d'augmenter l'efficacité du service mais produira un rendement de plus en plus faible.

Si vous surfinancez au-delà de 110 %, vous recevrez peut-être des messages vous annonçant à quel point vos employés approuvent vos décisions budgétaires. Bien que cela fasse plaisir, ce n'est pas une fin en soi, n'est-ce pas ?

Sous-financement

Le fait de sous-financer (dépenser moins de 100 % du budget requis pour un service donné) produit les effets suivants :

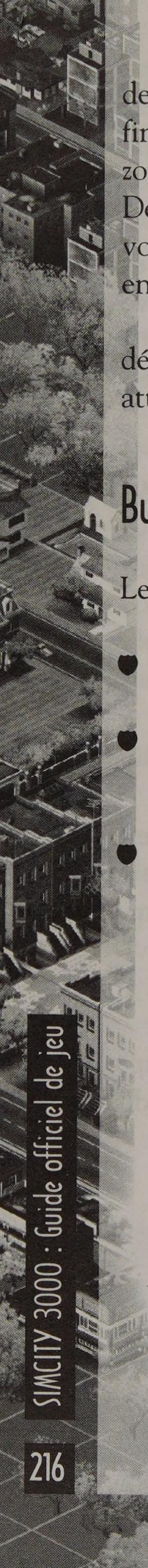
- La police et les pompiers : réduit le rayon d'intervention des commissariats tout en maintenant l'efficacité à l'intérieur du rayon ; augmente la probabilité d'une grève en proportion du degré de sous-financement.
- Les écoles et les hôpitaux : diminue le nombre de points de niveau d'éducation et de santé fournis par chaque service ; augmente le danger de grève en proportion du degré de sous-financement.
- Les transports en commun : augmente le danger de grève en proportion du degré de sous-financement.
- L'entretien des routes : des nids-de-poule apparaissent sur les routes. Par conséquent, les trajets des Sims sont plus longs ou échouent.

Les finances en général

- Au fur et à mesure que le financement diminue, l'efficacité de chaque service administratif décroît de façon linéaire. Même à un niveau de financement légèrement inférieur à 100 %, les effets du sous-financement seront ressentis. Exemple : au fur et à mesure que les financements sont coupés, le rayon d'efficacité des commissariats et des casernes de pompiers s'amenuise rapidement jusqu'à zéro.
- Au fur et à mesure que le financement augmente, l'efficacité de chaque service monte de façon hyperbolique. Ceci crée des effets sensibles même à des niveaux de financement légèrement supérieurs à 100 %, quoique le rendement en soit rapidement diminué. Par exemple, dès que le surfinancement est à hauteur de 5 ou de 10 %, l'augmentation du niveau d'éducation et de la santé commence à ralentir.

Les dépenses déficitaires et l'endettement

Des États du monde entier se contentent de dépenser de l'argent qu'ils n'ont pas ; pourquoi vous gêneriez-vous ?



Hélas, ce n'est pas si simple : si vous opérez de cette façon, vous risquez de faire de votre ville une métropole fantôme. D'ailleurs, si vous n'avez pas de disponibilités financières, vous ne pouvez rien acheter. Vous ne pouvez ni préparer de nouvelles zones au développement ni construire des équipements nécessaires ni vous agrandir. De plus, si votre déficit devient trop important, vous aurez bien des problèmes : si vous atteignez le seuil d'endettement des §100 000 Simflouzes, vous serez remercié en tant que maire.

Parfois, cependant, vous n'avez guère le choix. Sinon, il se peut que vous ayez décidé de maintenir vos impôts très bas pour encourager la croissance, ou que vous attendiez de sortir d'une récession. Quoi qu'il arrive, essayez de rester solvable.

Budget automatique

Le fait d'activer l'option Budget automatique produit les effets suivants :

- Le résumé budgétaire de fin d'année n'est affiché que si, selon les prévisions, vous êtes censé perdre de l'argent cette même année.
- À moins que vous ne les ayez changés manuellement, les taux d'imposition RCI sont fixés à 7 % et le financement (pour tout service administratif actif) est fixé à 100 % pour tous les services.
- Pour les services administratifs qui sont en opération pendant que l'option Budget automatique est activée – si, par exemple, vous créez votre tout premier commissariat, ou votre toute première caserne de pompiers ou école – le budget du service en question est fixé automatiquement à 100 %.

Chapitre 15

Les arrêtés municipaux

Qu'il est bon d'être Maire !

Vous serez sollicité par le « petit peuple », les Sims qui, de temps à autre, vous adresseront une pétition. Mais vous êtes le seul à décider. C'est vous qui concevez le plan global de votre ville en y plaçant des zones, des routes et des services. Grâce aux arrêtés, vous peaufinez l'exploitation quotidienne ou annuelle de votre ville. Ils permettent de résoudre ou de réduire des problèmes mineurs, d'orienter le développement de votre ville. Les arrêtés sont importants car ils conditionnent sa croissance ou son déclin.

Les arrêtés municipaux se répartissent en sept catégories :

- Les services publics : ils affectent la disponibilité et la consommation de l'électricité et de l'eau
- La santé, l'éducation et le climat psychologique : ils améliorent la qualité de vie globale de vos Sims, leur permettant de vivre plus longtemps, d'apprendre davantage et de mener une vie plus heureuse
- La sécurité publique : ils réduisent la criminalité et les risques d'incendies et d'accidents
- L'environnement : ils aident à maîtriser les déchets et la pollution
- L'urbanisme : ils diminuent les dégâts en cas de catastrophe, encouragent la croissance et améliorent les valeurs foncières
- Le transport : ils permettent à vos Sims de se déplacer plus loin et de façon plus efficace, et donc de réduire la circulation globale
- Les finances : ils apportent des revenus en plus des taxes

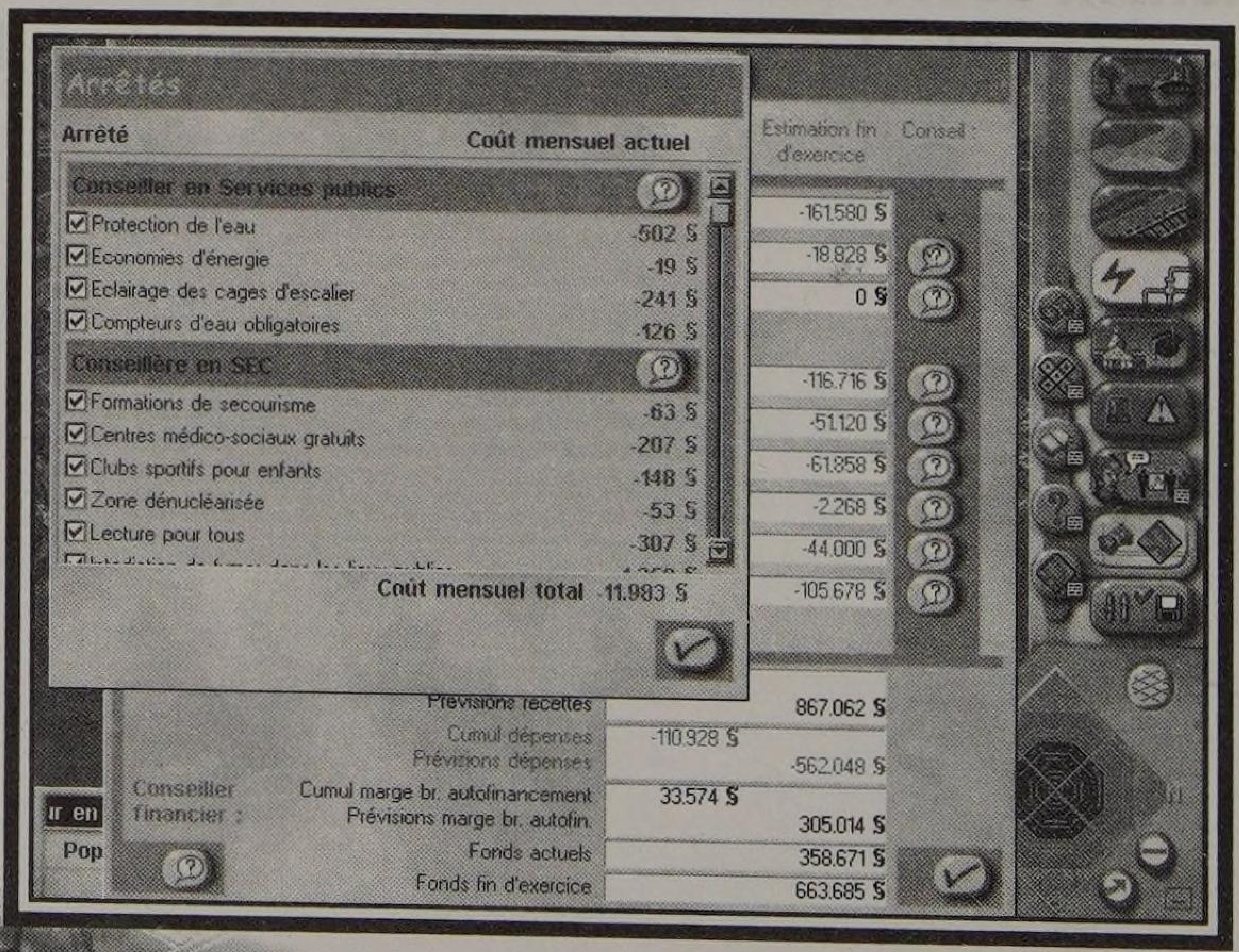
NOTE

DANS *SIMCITY* 2000, VOUS DEVIEZ TRAVAILLER AVEC UN CONSEIL MUNICIPAL. LA PLUPART DU TEMPS, SES MEMBRES SUIVAIENT AVEUGLEMENT VOS RECOMMANDATIONS. CEPENDANT, SI VOUS N'AVIEZ PAS PRÉCÉDEMMENT COCHÉ L'OPTION « PAS DE CATASTROPHES » DANS LE MENU CATASTROPHES, LE CONSEIL MUNICIPAL ÉTAIT PARFOIS CAPABLE D'AGIR TOUT SEUL AFIN DE PROMULGUER UN ARRÊTÉ SANS VOTRE ACCORD. DANS *SIMCITY* 3000, VOUS AVEZ LE CONTRÔLE SUR TOUS LES ARRÊTÉS.

Certains arrêtés sont disponibles dès le démarrage du jeu ; d'autres le deviennent au fur et à mesure ou suite à un événement spécifique. Chaque arrêté a des avantages et des inconvénients, et entraîne des frais ou des revenus.

L'évaluation des arrêtés

Il existe divers moyens pour accéder à la fenêtre des Arrêtés. L'un est la fenêtre Budget, après avoir sélectionné le bouton Ajuster de la fenêtre Dépenses et Revenus. Vous pouvez également sélectionner le bouton Arrêtés dans la barre d'outils droite.



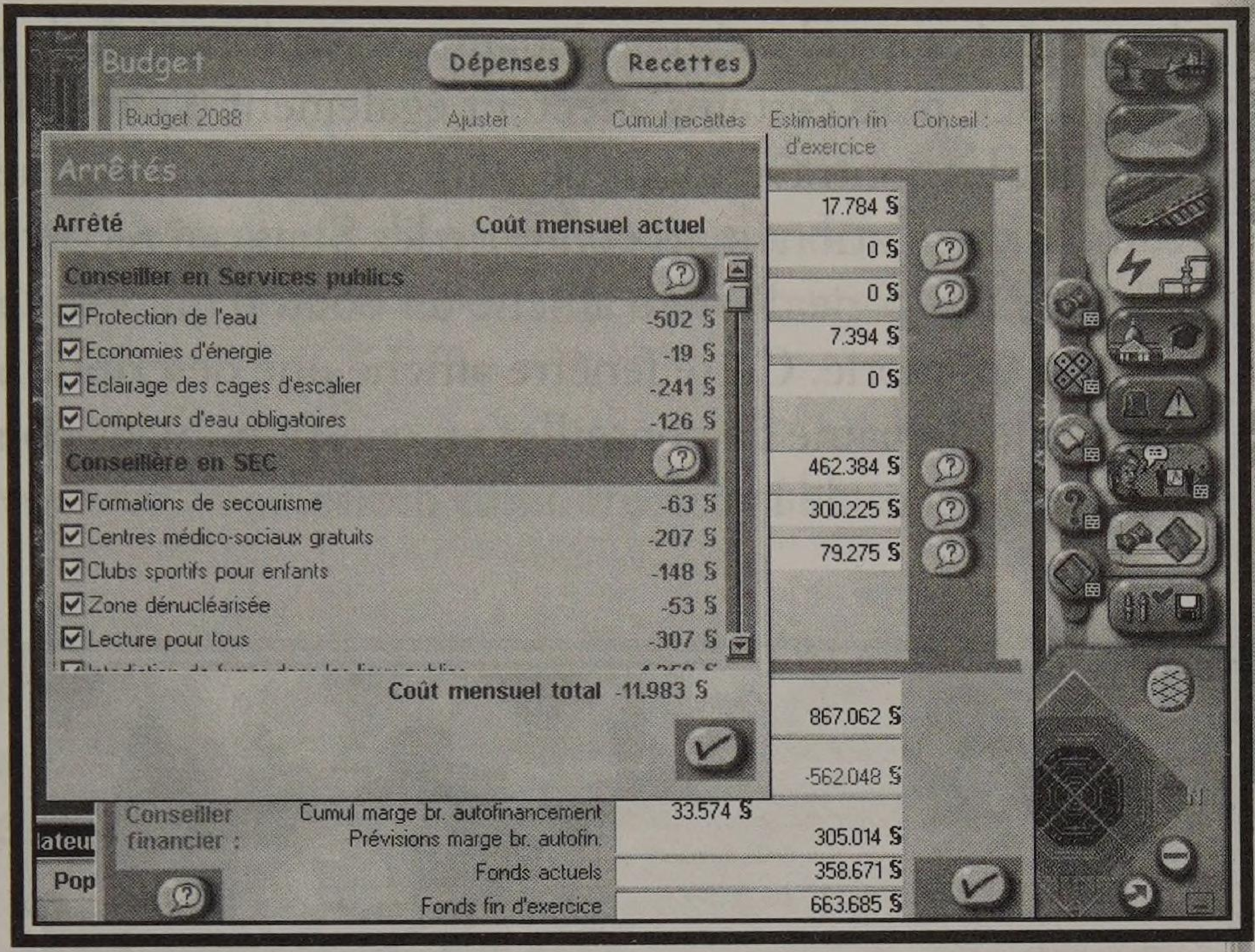
Arrêté	Coût mensuel actuel
Conseiller en Services publics	
☑ Protection de l'eau	-502 $
☑ Economies d'énergie	-19 $
☑ Eclairage des cages d'escalier	-241 $
☑ Compteurs d'eau obligatoires	-126 $
Conseillère en SEC	
☑ Formations de secourisme	-63 $
☑ Centres médico-sociaux gratuits	-207 $
☑ Clubs sportifs pour enfants	-148 $
☑ Zone dénucléarisée	-53 $
☑ Lecture pour tous	-307 $
Coût mensuel total	-11.983 $

Estimation fin d'exercice	Conseil :
-161.580 $	
-18.828 $	
0 $	
-116.716 $	
-51.120 $	
-61.858 $	
-2.268 $	
-44.000 $	
-105.678 $	

Conseiller financier :

Prévisions recettes		867.062 $
Cumul dépenses	-110.928 $	
Prévisions dépenses		-562.048 $
Cumul marge br. autofinancement	33.574 $	
Prévisions marge br. autofin.		305.014 $
Fonds actuels		358.671 $
Fonds fin d'exercice		663.685 $

FIG. 15-1. VOUS POUVEZ ACCÉDER À LA FENÊTRE ARRÊTÉS PAR LE BIAIS DE LA FENÊTRE DÉPENSES…



Budget 2088 | Ajuster : | Cumul recettes | Estimation fin d'exercice | Conseil :

Arrêté	Coût mensuel actuel
Conseiller en Services publics	
☑ Protection de l'eau	-502 $
☑ Economies d'énergie	-19 $
☑ Eclairage des cages d'escalier	-241 $
☑ Compteurs d'eau obligatoires	-126 $
Conseillère en SEC	
☑ Formations de secourisme	-63 $
☑ Centres médico-sociaux gratuits	-207 $
☑ Clubs sportifs pour enfants	-148 $
☑ Zone dénucléarisée	-53 $
☑ Lecture pour tous	-307 $

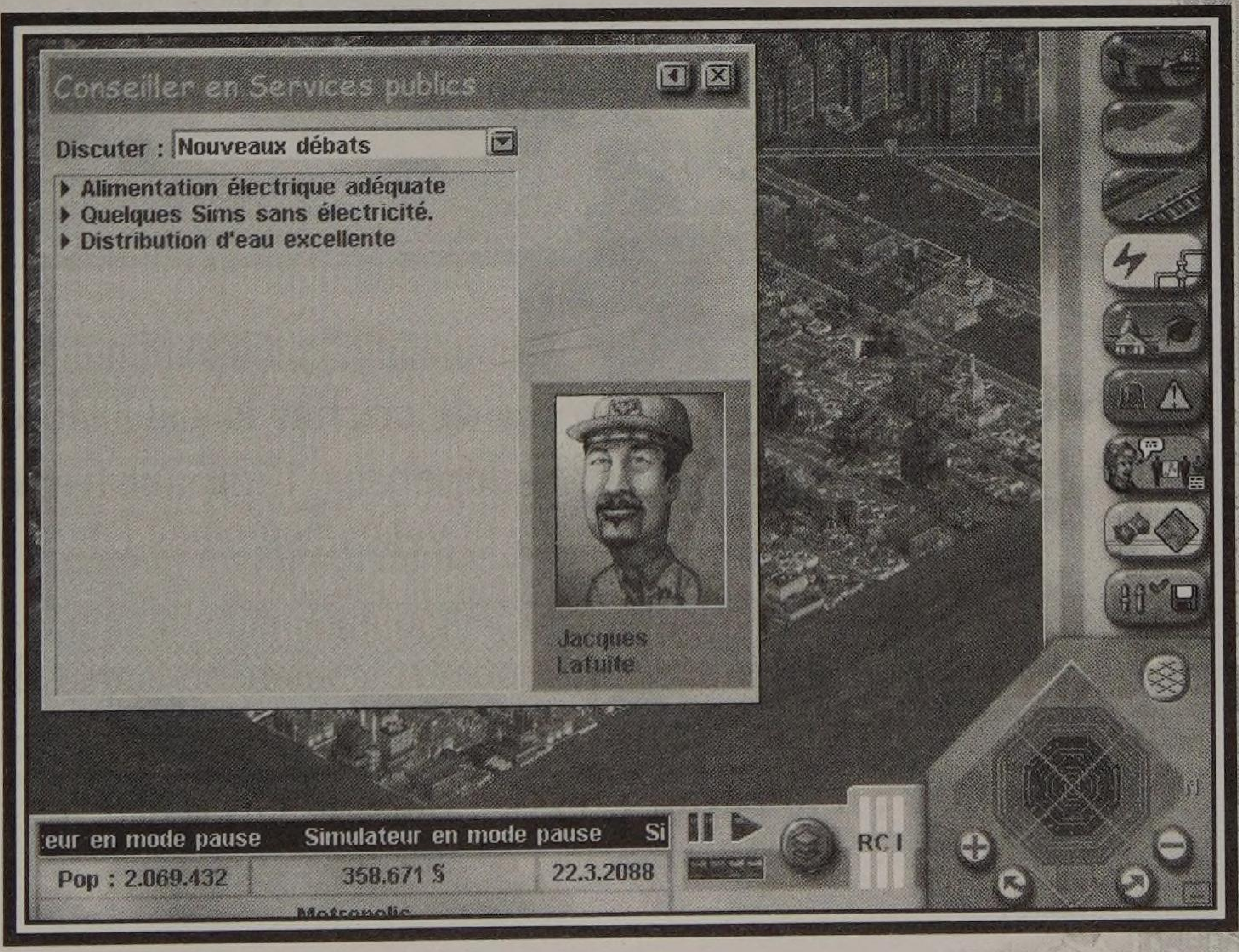
Coût mensuel total -11.983 $

17.784 $
0 $
0 $
7.394 $
0 $
462.384 $
300.225 $
79.275 $
867.062 $
-562.048 $

Conseiller financier :
Cumul marge br. autofinancement 33.574 $
Prévisions marge br. autofin. 305.014 $
Fonds actuels 358.671 $
Fonds fin d'exercice 663.685 $

FIG. 15-2. … OU PAR LA FENÊTRE REVENUS.

Vous pouvez également atteindre les arrêtés en sélectionnant le bouton Arrêtés présent dans les boîtes de dialogue des conseillers.



Discuter : Nouveaux débats

- Alimentation électrique adéquate
- Quelques Sims sans électricité.
- Distribution d'eau excellente

Jacques Lafuite

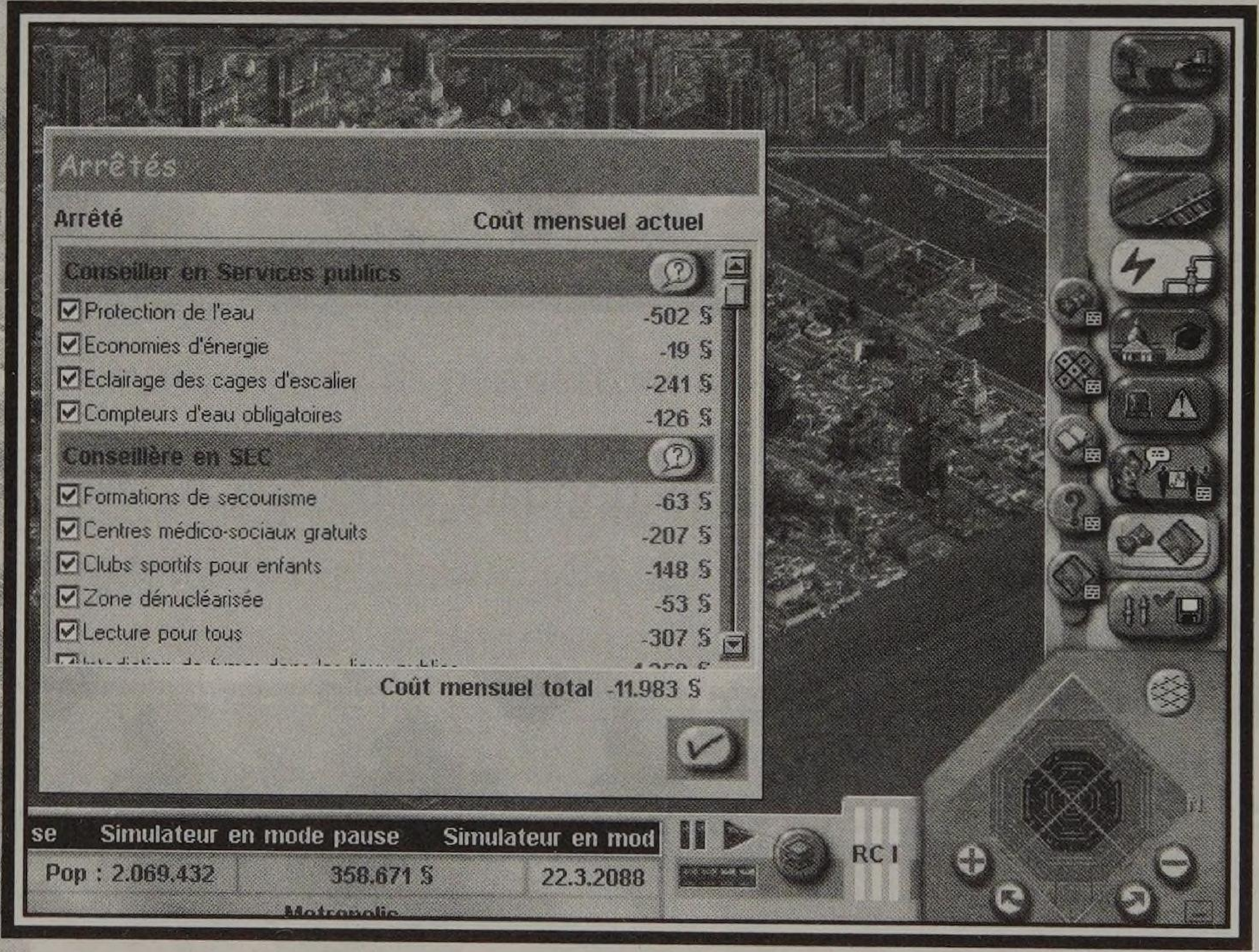
Simulateur en mode pause

Pop : 2.069.432 | 358.671 $ | 22.3.2088

FIG. 15-3. VOS CONSEILLERS SONT PRÊTS À TOUT MOMENT À VOUS PARLER DES ARRÊTÉS QUI POURRAIENT VOUS ÊTRE UTILES.

Les arrêtés sont classés par domaine et en fonction de ceux sur lesquels ils ont le plus d'impact, mais certains affectent également d'autres facteurs. Exemple : l'arrêté concernant les contraventions de stationnement. Il augmente vos revenus mensuels et réduit la circulation, mais contrarie les Sims qui reçoivent des amendes.

Chaque catégorie d'arrêté affiche un bouton qui vous amène à la fenêtre du Conseiller approprié. Cette fenêtre affiche une description de chaque arrêté disponible dans le domaine du conseiller en question ; vous pouvez aussi accéder à la fenêtre par le biais de la barre d'outils droite.



Arrêtés

Arrêté	Coût mensuel actuel
Conseiller en Services publics	
☑ Protection de l'eau	-502 $
☑ Economies d'énergie	-19 $
☑ Eclairage des cages d'escalier	-241 $
☑ Compteurs d'eau obligatoires	-126 $
Conseillère en SEC	
☑ Formations de secourisme	-63 $
☑ Centres médico-sociaux gratuits	-207 $
☑ Clubs sportifs pour enfants	-148 $
☑ Zone dénucléarisée	-53 $
☑ Lecture pour tous	-307 $

Coût mensuel total -11.983 $

se Simulateur en mode pause Simulateur en mod

Pop : 2.069.432 358.671 $ 22.3.2088

FIG. 15-4. LES ARRÊTÉS VOUS PERMETTENT D'ORIENTER LA CROISSANCE DE VOTRE VILLE DE FAÇON SUBTILE MAIS EFFICACE.

Pour activer un arrêté, il suffit de cocher la case située à gauche de l'arrêté. Comme pour tous les revenus et dépenses, l'impact financier de l'arrêté est calculé selon les taux mensuels et le nombre de mois avant la fin de l'année ; le budget municipal est dûment ajusté à la fin de l'année.

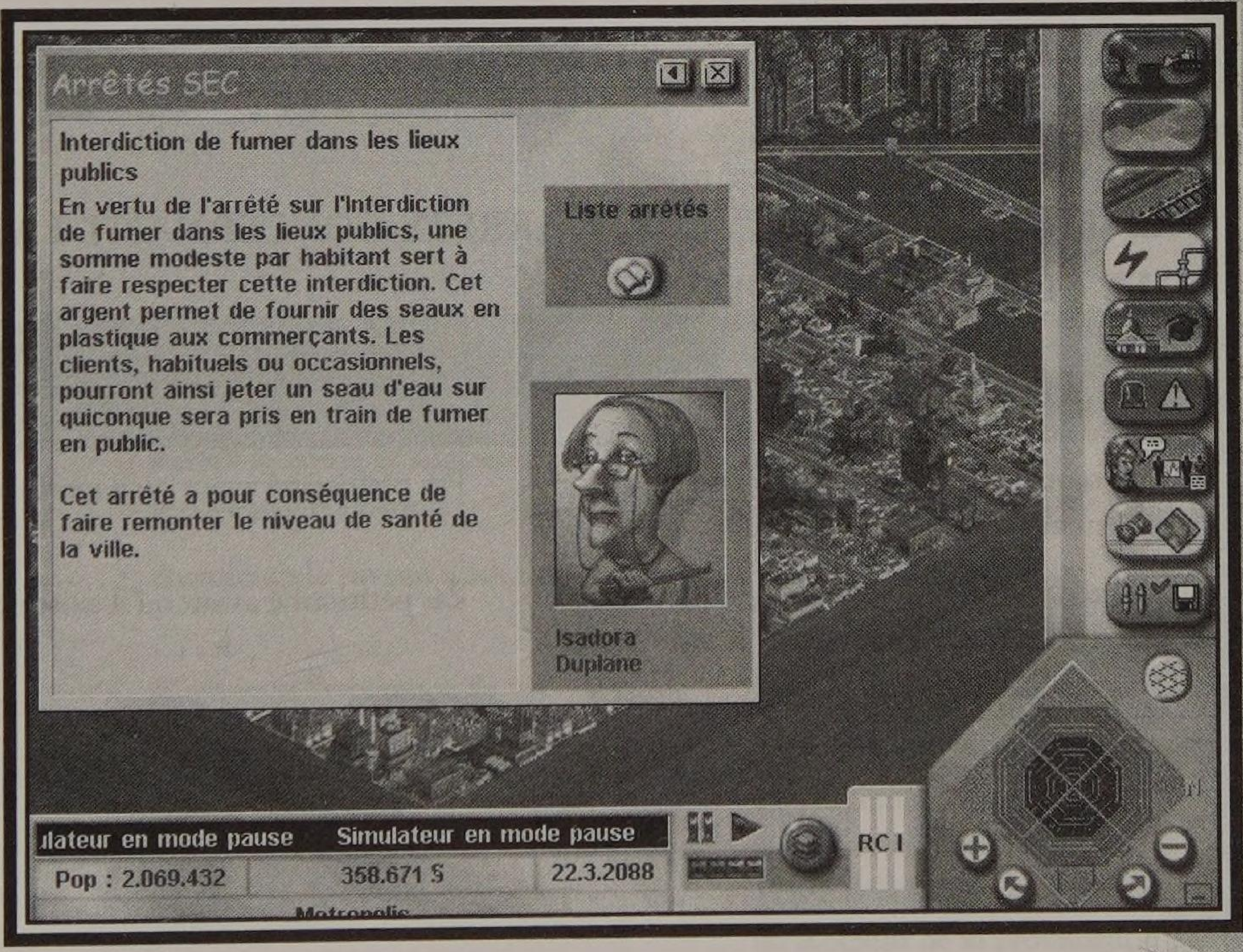
L'impact financier de chaque arrêté est affiché afin de vous aider à décider si vous souhaitez le promulguer, l'annuler ou l'ignorer. L'effet financier des arrêtés actifs est affiché en noir ; il apparaît en grisé dans le cas d'arrêtés non actifs.

De nouveaux arrêtés

De nouveaux arrêtés – ceux qui deviennent disponibles après le début du jeu – sont déclenchés par des pétitionnaires. La mise à disposition d'un nouvel arrêté déclenche quatre actions :

- Un message téléscripté vous informe qu'un pétitionnaire souhaite vous parler à ce propos
- Votre conseiller du domaine en question introduit le nouvel arrêté dans sa fenêtre ; vous pouvez y accéder pour en savoir plus
- La fenêtre du pétitionnaire affiche la demande
- L'arrêté est ajouté à la fenêtre des Arrêtés mais demeure inactif

Vous pouvez activer le nouvel arrêté en accédant à la fenêtre des Arrêtés et en cochant la case d'activation qui s'y trouve ou en répondant « oui » à la demande formulée par le pétitionnaire.



Interdiction de fumer dans les lieux publics

En vertu de l'arrêté sur l'Interdiction de fumer dans les lieux publics, une somme modeste par habitant sert à faire respecter cette interdiction. Cet argent permet de fournir des seaux en plastique aux commerçants. Les clients, habituels ou occasionnels, pourront ainsi jeter un seau d'eau sur quiconque sera pris en train de fumer en public.

Cet arrêté a pour conséquence de faire remonter le niveau de santé de la ville.

FIG. 15-5. VOUS POUVEZ APPROUVER DE NOUVEAUX ARRÊTÉS PAR LE BIAIS DE LA FENÊTRE DES ARRÊTÉS OU EN ACCÉDANT IMMÉDIATEMENT À LA DEMANDE DU PÉTITIONNAIRE.

Un résumé des arrêtés

Dans les tableaux qui suivent vous trouverez une liste de tous les arrêtés ainsi qu'un résumé de leur date de mise à disposition et de leurs effets.

TABLEAU 15-1. RÉSUMÉ DE L'ARRÊTÉ CONCERNANT LES SERVICES PUBLICS.

Nom	Année de disp.	Remarques
Éclairage des cages d'escalier	1930	—
Compteurs d'eau obligatoires	1930	—
Protection de l'eau	1960	—
Économies d'énergie	1970	—

TABLEAU 15-2. RÉSUMÉ DE L'ARRÊTÉ CONCERNANT LA SANTÉ, L'ÉDUCATION ET LE CLIMAT PSYCHOLOGIQUE.

Nom	Année de disp.	Remarques
Clubs sportifs pour enfants	Toujours	Pas pétitionné avant qu'il existe une école
Lecture pour tous	Toujours	Pas pétitionné avant qu'il existe une bibliothèque
Centres médico-sociaux gratuits	1960	—
Zone dénucléarisée	1990	—
Interdiction de fumer dans les lieux publics	1990	—
Formations de secourisme	1970	—

Coût par mois	Effets positifs	Effets négatifs
§0,0001/Sim	Réduit la consommation électrique	Coûte de l'argent
§0,00006/Sim	Réduit la consommation d'eau	Coûte de l'argent
§0,00024/Sim	Réduit la consommation d'eau	Coûte de l'argent et fait baisser la demande industrielle
§0,0004/zone de construction	Diminue la consommation d'électricité pour des constructions industrielles	Coûte de l'argent et fait baisser la demande

Coût par mois	Effets positifs	Effets négatifs
§0,0001/Sim	Réduit le crime et augmente le niveau d'éducation	Coûte de l'argent
§0,0000125/Sim plus le nombre de bibliothèques	Augmente le niveau d'éducation	Coûte de l'argent
§0,0001/Sim	Augmente l'espérance de vie	Coûte de l'argent
§0,00003/Sim	Fait monter l'aura	Impossibilité de placer des centrales nucléaires ; s'il en existe déjà, elles disparaissent au moment de la promulgation (mais n'explosent pas)
§0,0006/Sim	Augmente l'espérance de vie	Coûte de l'argent
§0,0003/Sim	Augmente l'espérance de vie	Coûte de l'argent

TABLEAU 15-3. RÉSUMÉ DES ARRÊTÉS CONCERNANT LA SÉCURITÉ PUBLIQUE.

Nom	Année de disp.	Remarques
Passages piétons surveillés	Toujours	Pas pétitionné avant qu'il existe plus de 250 carrés de routes
Couvre-feu pour adolescents	Toujours	Pas disponible avant l'existence d'un commissariat
Surveillance de voisinage	1970	—
Détecteurs de fumée obligatoires	1970	—

TABLEAU 15-4. RÉSUMÉ DES ARRÊTÉS CONCERNANT L'ENVIRONNEMENT.

Nom	Année de disp.	Remarques
Taxe d'élimination de déchets industriels	1950	Pas pétitionné avant que le nombre de carrés commerciaux et industriels dépasse 13 000
Recyclage des pneus	1940	—
Pollution de l'air	1950	—
Interdiction de brûler des feuilles mortes	1960	—
Non au gaspillage du papier	1960	—
Le compost chez soi	1970	—
Prohibition des produits chimiques pour pelouses	1970	—
La pollution automobile	1980	—
Tri des ordures ménagères	1980	—
Récupération des gaz d'émanation	1990	—

Coût par mois	Effets positifs	Effets négatifs
§0,0005/Sim	Augmente l'espérance de vie	Coûte de l'argent et augmente la circulation globale de 3 %
§0,0001/Sim plus le nombre de commissariats	Réduit la criminalité globale et fait monter le niveau d'éducation des jeunes	Coûte de l'argent
§0,00005/Sim	Réduit la criminalité globale	Coûte de l'argent
§0,001/zone de construction	Diminue l'inflammabilité globale	Coûte de l'argent

Coût par mois	Effets positifs	Effets négatifs
Fait rentrer §0,00005/Sim	Réduit le volume de déchets et fait rentrer de l'argent	Fait baisser les demandes commerciale et industrielle
§0,000025/Sim	Réduit le volume des déchets, diminue les coûts d'entretien des carrés de route et d'autoroute neufs	Coûte de l'argent
§0,0002/Sim	Diminue la pollution atmosphérique et la demande d'industrie sale	Coûte de l'argent
Aucun	Diminue la pollution atmosphérique et l'inflammabilité	Augmente le volume des déchets
§0,00002/Sim	Réduit le volume des déchets	Coûte de l'argent
§0,00002/Sim	Réduit le volume des déchets	Coûte de l'argent
§0,00006/Sim	Réduit la pollution de l'eau	Coûte de l'argent et fait ralentir le développement agricole
§0,00008/Sim	Réduit la pollution atmosphérique	Coûte de l'argent et fait baisser l'aura
§0,00007/Sim plus nombre de centres de recyclage	Réduit les déchets globaux de 10%	Coûte de l'argent
§0,000035/Sim	Réduit la pollution atmosphérique	Coûte de l'argent

TABLEAU 15-5. RÉSUMÉ DES ARRÊTÉS CONCERNANT L'URBANISME.

Nom	Année de disp.	Remarques
Marché du terroir	Toujours	Le pétitionnaire devrait arriver tôt dans le jeu
Installations parasismiques	Toujours	Le nombre de carrés développés doit être supérieur à 1 000
Foyers pour sans-abri	Toujours	Le chômage doit être supérieur à 4%
Promotion du tourisme	Toujours	Le nombre de carrés commerciaux développés doit dépasser 200
Taxe sur la pollution industrielle	1950	Le nombre de carrés industriaux développés doit dépasser 500
Groupes de protection	1915	—
Association des industries propres	1930	—
Avantages fiscaux pour l'électronique	1950	—
Avantages fiscaux pour l'aéronautique	1960	Impossible avant l'existence d'un aéroport
Salon des métiers de l'électronique	1970	—
Avantages fiscaux pour les bio-technologies	1980	—
Télévision ouverte au public	1980	Une mine d'or de pure initiative

TABLEAU 15-6. RÉSUMÉ DES ARRÊTÉS CONCERNANT LES TRANSPORTS.

Nom	Année de disp.	Remarques
Contraventions de stationnement	Toujours	Un bon moyen de gagner de l'argent supplémentaire tôt dans le jeu
Service des navettes	Toujours	Il faut qu'un réseau de bus, de chemin de fer ou de métro existe déjà dans votre ville
Subvention des transports en commun	1940	Il faut qu'un réseau de bus, de chemin de fer ou de métro existe déjà dans votre ville
Alternance des jours de circulation	1950	—
Incitation au co-voiturage	1980	—

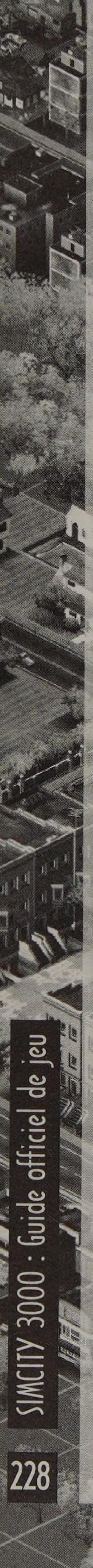
TABLEAU 15-7. RÉSUMÉ DES ARRÊTÉS CONCERNANT LES FINANCES.

Nom	Année de disp.	Remarques
Légalisation des jeux d'argent	Toujours	Pétitionné une fois que la population dépasse 1 000

Coût par mois	Effets positifs	Effets négatifs
Aucun	Augmente le développement agricole	Aucun, à moins que vous soyez allergique aux fermes…
§0,001/zone de construction	Minimise les dégâts dus aux tremblements de terre	Coûte de l'argent
§0,00014/Sim	Augmente la valeur foncière globale	Coûte de l'argent
§0,00028/Sim	Augmente la demande commerciale	Coûte de l'argent et augmente la circulation globale
§0,000023/Sim	Fait baisser la demande en industrie sale et la pollution, fait rentrer des fonds	Diminue la demande industrielle
§0,00033/Sim	Diminue le crime, la pollution de l'eau et les déchets	Coûte de l'argent et diminue la demande industrielle
§0,00039/Sim	Augmente la demande en industrie propre, diminue la demande en industrie sale	Coûte de l'argent
§0,0003/Sim	Augmente la demande en industrie propre	Coûte de l'argent
§0,0003/Sim	Augmente la demande en industrie propre	Coûte de l'argent
§0,0003/Sim	Augmente la demande en industrie propre	Coûte de l'argent
§0,0002/Sim	Augmente la demande en industrie propre	Coûte de l'argent
§0,0003/Sim	Augmente la demande en industrie propre	Coûte de l'argent

Coût par mois	Effets positifs	Effets négatifs
Fait rentrer §0,0006/Sim	Fait rentrer de l'argent et diminue la circulation globale	Diminue l'aura
0§,0008/Sim	Les Sims voyagent 1 carré plus loin avant de renoncer à leur trajet	Coûte de l'argent
Coupe en deux les revenus des transports	Augmente le nombre de Sims dans les transports en commun	Coûte de l'argent
§0,0001/Sim	Diminue la circulation globale	Coûte de l'argent et diminue l'aura
§0,0006/Sim	Diminue la circulation globale	Coûte de l'argent

Coût par mois	Effets positifs	Effets négatifs
Fait rentrer §0,001/Sim	Fait rentrer de l'argent et permet l'existence d'un casino	Augmente la criminalité



Description détaillée des arrêtés

La section suivante fournit des informations sur les catégories générales d'arrêtés, le moment auquel les différents arrêtés deviennent disponibles, leur impact fiscal, leurs avantages et inconvénients et des remarques les concernant.

Services publics

Éclairage des cages d'escalier

Année de mise à disposition : 1930
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0001 par Sim
Avantage : Augmente la capacité des centrales électriques (en réduisant la consommation)
Inconvénient : Coûte de l'argent
Note : S'applique essentiellement aux gratte-ciel commerciaux
Remarques : Les grands immeubles doivent installer des minuteries dans leurs cages d'escalier. Capables de détecter des mouvements, ces dispositifs éteignent la lumière lorsque personne ne se trouve dans la cage d'escalier, économisant ainsi de l'électricité. Quoique l'arrêté impose un coût mensuel faible en fonction du nombre de bâtiments, il réduit la consommation d'électricité globale de la ville.

Compteurs d'eau obligatoires

Année de mise à disposition : 1930
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0006 par Sim
Avantage : Réduit la demande d'eau
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Nécessite l'installation de compteurs d'eau dans chaque bâtiment se trouvant dans la ville. Les propriétaires des bâtiments doivent payer des factures estimées de consommation d'eau basées sur la consommation réelle. Jusqu'à 50 % du montant estimé, peuvent être imputés aux locataires et propriétaires. La ville encourt un coût mensuel dans le cadre de cet arrêté ; cette somme est fondée sur le nombre de bâtiments qu'elle possède. Les fonds servent à payer l'installation des compteurs et à effectuer des relevés périodiques. L'arrêté a pour effet de réduire de façon substantielle la consommation d'eau à travers la ville.

Protection de l'eau

Année de mise à disposition : 1960
Impact fiscal mensuel : Moins §0,00024 par Sim
Avantage : Réduit la consommation d'eau
Inconvénient : Coûte de l'argent et réduit la demande industrielle
Remarques : Cet arrêté finance des programmes visant à éduquer les Sims sur les méthodes permettant de réduire la consommation résidentielle d'eau. De plus, il établit des standards de restriction concernant l'usage de l'eau par les entreprises. Des espions sont envoyés afin de recueillir des preuves contre les entreprises qui ne se conformeraient pas aux normes. Le coût mensuel de maintien de cet arrêté est fondé sur la population de la ville. Lorsqu'il est mis en place, la consommation d'eau chute de plusieurs points de pourcentage dans la ville.

Économies d'énergie

Année de mise à disposition : 1970
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0004 par Sim et par zone d'immeubles
Avantage : Réduit la consommation électrique
Inconvénient : Coûte de l'argent et réduit la demande industrielle
Remarques : Cet arrêté finance des programmes visant à éduquer les Sims sur les méthodes d'économie d'énergie à domicile, ce qui inclut le fait de désactiver l'air conditionné et les récepteurs de télévision par câble. Il est demandé aux résidents d'y participer de manière volontaire. En revanche, les entreprises doivent s'y conformer de manière obligatoire et reçoivent des amendes pour tout manquement. Une fois promulgué, cet arrêté fait tomber la consommation électrique de plusieurs points de pourcentage.

Santé, éducation et climat psychologique

Clubs sportifs pour enfants

Année de mise à disposition : toujours
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0001 par Sim
Avantage : Réduit le crime et élève le niveau d'éducation

Inconvénient : Coûte de l'argent
Note : Le pétitionnaire n'intervient qu'après la construction d'au moins une école
Remarques : Cet arrêté organise des équipes sportives après l'école. Diverses entreprises fournissent des uniformes, dans un esprit de coopération avec le gouvernement local. Cet arrêté coûte un nombre conséquent de Simflouzes, selon la quantité de population. Le crime est réduit du fait que les jeunes délinquants peuvent décharger leur trop-plein d'énergie d'une manière positive. Et tous les étudiants de la ligue manifestent un intérêt accru pour leur score aux tests standard, conformément aux normes académiques.

Lecture pour tous

Année de mise à disposition : Toujours
Impact fiscal mensuel : Moins 0,0000125 § par Sim
Avantage : Élève le niveau d'éducation
Inconvénient : Coûte de l'argent
Note : Le pétitionnaire n'intervient qu'après la construction d'au moins une bibliothèque
Remarques : Cet arrêté encourage la lecture et l'écriture grâce à des assistants d'études, des programmes spéciaux et autres ressources d'enseignement. Tous les Sims, en particulier les plus jeunes, peuvent tirer avantage de ces classes spéciales afin d'améliorer leurs aptitudes à la lecture, faire de nouveaux apprentissages, ou simplement sortir de chez eux. Le coût de cet arrêté varie selon le taux de population. Il amène des effets positifs aux Sims, ce qui comprend une augmentation sensible du niveau d'éducation de la ville.

Centres médico-sociaux gratuits

Année de mise à disposition : 1960
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0001 par Sim
Avantage : Augmente l'espérance de vie
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Cet arrêté utilise les fonds municipaux pour établir et maintenir des centres médico-sociaux à faible coût et performants. Bien qu'ils soient ouverts à tous les citoyens, ces centres sont généralement fréquentés par les classes les plus démunies,

et ils permettent de traiter un grand nombre de maux qu'ils ne pourraient pas traiter autrement. Le coût mensuel de cet arrêté est lui aussi variable en fonction du taux de population. Il amène une élévation générale du niveau de santé dans la ville, et le sens d'avoir fait quelque chose de valeur.

Zone dénucléarisée

Année de mise à disposition : 1990
Impact fiscal mensuel : Moins §0,00003 par Sim
Avantage : Augmente l'aura du maire
Inconvénient : Vous ne pouvez pas placer de centrales nucléaires ni de silos à missiles. S'il en existe sur votre territoire, ils doivent être retirés immédiatement. Coûté également un peu d'argent
Remarques : Cet arrêté amène à dépenser un petit peu d'argent en vue de promouvoir des alternatives à l'énergie nucléaire et le remplacement de telles installations. Il s'agit d'un acte politique qui fait monter l'aura d'une ville en donnant aux Sims le sentiment d'avoir une influence sur un monde souvent insouciant. Notez cependant que les installations nucléaires sont supprimées par le biais d'un démantèlement et non pas en les faisant exploser !

Interdiction de fumer dans les lieux publics

Année de mise à disposition : 1990
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0006 par Sim
Avantage : Augmente l'espérance de vie
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Cet arrêté interdit la consommation du tabac dans les lieux publics et autour de ceux-ci. La ville doit verser de l'argent chaque mois, afin d'équiper les commerçants de poubelles extérieures. Lorsque cet arrêté est en vigueur, il en résulte un accroissement de la santé globale des Sims.

Formations de secourisme

Année de mise à disposition : 1970
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0003 par Sim
Avantage : Augmente l'espérance de vie
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Cet arrêté dépense de l'argent municipal chaque mois, afin d'établir des centres de formation au secourisme dans la ville. Les Sims sont encouragés à suivre ces cours gratuits de techniques de premiers secours, qui accroîssent le taux de survie des Sims qui ont des problèmes cardiaques. Ce programme élève le niveau général de santé de la population et apporte plus de sérénité aux Sims.

Sécurité publique

Passages piétons surveillés

Année de mise à disposition : Toujours
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0005 par Sim
Avantage : Augmente l'espérance de vie globale
Inconvénient : Accroît le niveau de circulation de 3 %, et coûte de l'argent
Note : Un pétitionnaire ne vous proposera cet arrêté que s'il existe au moins 250 carrés de route dans votre ville
Remarques : Des agents de la circulation sont placés aux intersections les plus dangereuses de la ville. Le coût mensuel est faible, fondé sur le taux de population, afin de verser à ces fonctionnaires leurs salaires. Les agents diminuent les accidents de piétons, ce qui accroît la santé globale des Sims de la ville. En revanche, les embouteillages sont plus fréquents à ces intersections.

Couvre-feu pour adolescents

Année de mise à disposition : Toujours
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0001 par Sim et par nombre de postes de police
Avantage : Réduit le crime, élève le niveau d'éducation chez les jeunes

Inconvénient : Coûte de l'argent
Note : Disponible uniquement après la construction d'au moins un commissariat. C'est une condition *sine qua non*.
Remarques : Cet arrêté réduit le crime en obligeant tous les Sims de moins de 22 ans à se trouver à la maison à partir de 22 heures. Les contrevenants sont escortés jusqu'au commissariat le plus proche pour y attendre parents ou tuteurs. Cet arrêté a un coût mensuel, fondé sur le taux de population. Les fonds sont utilisés pour payer les patrouilles de police supplémentaires.

Détecteurs de fumée obligatoires

Année de mise à disposition : 1970
Impact fiscal mensuel : Moins §0,001 par bâtiment
Avantage : Réduit les risques d'incendie
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Nécessite l'installation de détecteurs de fumée dans tous les bâtiments, publics ou privés. Ces appareils alimentés par pile émettent un son perçant chaque fois qu'ils détectent de la fumée. Le bruit est irritant, mais les Sims préfèrent cela à un éventuel incendie. Une fois promulgué, cet arrêté réduit fortement le risque d'incendie urbain.

Surveillance de voisinage

Année de mise à disposition : 1970
Impact fiscal mensuel : Moins §0,00005 par Sim
Avantage : Réduit le niveau global de criminalité
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Cet arrêté alloue une petite quantité d'argent mensuel pour un programme de réponse policière rapide avec l'aide des membres du voisinage. Les fonds sont utilisés pour financer des panneaux, et équiper chaque responsable d'un pâté de maisons. Cela fait baisser la criminalité dans la ville.

Environnement

Taxe d'élimination des déchets industriels

Année de mise à disposition : 1950
Impact fiscal mensuel : Plus §0,00005 par Sim
Avantage : Fait entrer de l'argent et réduit le volume des déchets
Inconvénient : Réduit la demande commerciale et industrielle
Note : Uniquement disponible lorsque le nombre de carrés commerciaux et industriels est supérieur à 3 000
Remarques : Il s'agit d'une taxe sur les sociétés commerciales et industrielles opérant dans la ville, afin d'aider à l'élimination des déchets de Classe 3. Cette taxe est appliquée à toutes les entreprises, indépendamment du volume de déchets qu'elles produisent. Aucune entreprise n'aime cette taxe, en particulier les gérants de PME qui la considèrent injuste. Cet arrêté est basé sur le nombre de bâtiments commerciaux et industriels de la ville et fait entrer de l'argent dans la trésorerie.

Recyclage des pneus

Année de mise à disposition : 1940
Impact fiscal mensuel : Moins §0,000025 par Sim
Avantage : Réduit le volume des déchets produits, réduit aussi le coût de maintenance des nouveaux carrés de route
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Tous les vieux pneus doivent être pulvérisés et incorporés dans l'asphalte, en accord avec les Ponts et Chaussées. Cela réduit le volume des déchets et le coût de construction de nouvelles routes. Une somme mensuelle, fondée sur la quantité de population des Sims, est déduite de la trésorerie lorsque cet arrêté est en vigueur, pour la pulvérisation des anciens pneus et l'envoi des matériaux au service des transports pour construire des routes.

Pollution de l'air

Année de mise à disposition : 1950
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0002 par Sim
Avantage : Réduit la pollution et décourage les industries sales
Inconvénient : Coûte de l'argent et décourage les industries sales
Remarques : Recherche des moyens pour démontrer des techniques de réduction de pollution atmosphérique et les promouvoir auprès des industriels. Cela diminue la pollution atmosphérique dans toute la ville. L'industrie risque de se sentir visée, surtout lorsqu'elle se voit obligée de nettoyer ses propres déchets.

Interdiction de brûler des feuilles mortes

Année de mise à disposition : 1960
Impact fiscal mensuel : Aucun
Avantage : Réduit la pollution atmosphérique et l'inflammabilité
Inconvénient : Aucun
Remarques : Demande aux citoyens de ne pas brûler des tas de feuilles dans leur jardin, mais dans leur cheminée, s'ils le souhaitent. Cela diminue la pollution atmosphérique et les risques d'incendie. Pas de coût mensuel sauf si le conseil municipal approuve la distribution de sacs en plastique pour le ramassage des feuilles.

Non au gaspillage du papier

Année de mise à disposition : 1960
Impact fiscal mensuel : Moins §0,00002 par Sim
Avantage : Réduit le volume d'ordures
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Diminue le volume d'ordures en sensibilisant la population au gaspillage quotidien de papier par les entreprises. Grâce à cet arrêté, tout responsable de production doit fournir un rapport de 50 pages dès que la consommation de papier de son entreprise ou de l'usine dépasse la quantité du mois précédent, de 10 % ou plus. Tapé

sur le formulaire standard 23/6-A (rév. 2), le rapport doit expliquer la fluctuation de la consommation de papier. Le coût mensuel de cet arrêté – basé sur le nombre de Sims – finance la reliure et le stockage de ces rapports dans des salles de lecture publiques. L'arrêté est un moyen efficace de réduire la production d'ordures car les dirigeants d'entreprise préfèrent éviter d'avoir à écrire un rapport.

Le compost chez soi

Année de mise à disposition : 1970
Impact fiscal mensuel : Moins §0,00002 par Sim
Avantage : Diminue le volume des déchets
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Crée des ateliers locaux visant à former les citoyens aux techniques de compostage, un procédé qui transforme les ordures ménagères organiques en engrais. Le coût mensuel de cet arrêté – basé sur le nombre de Sims – aide à financer les ateliers. Cela réduit les déchets globaux et permet aux Sims de recycler leurs déchets pour le bien du jardin.

Prohibition des produits chimiques pour pelouses

Année de mise à disposition : 1970
Impact fiscal mensuel : Moins §0,00006 par Sim
Avantage : Réduit la pollution de l'eau
Inconvénient : Coûte de l'argent et ralentit le développement agricole
Remarques : Interdit l'utilisation de tout engrais contenant du monodioxyde triphénol bichloré, un composé qui contamine la nappe phréatique. Bien que cette interdiction entrave le développement agricole, la majorité des Sims croit que la réduction de pollution aquatique qu'elle engendre justifie son maintien. Chaque mois, la ville paye une somme (basée sur le taux de population) destinée à financer la recherche et le développement d'engrais plus sûrs. Le but : apaiser les agriculteurs et les jardiniers qui ne jurent que par les engrais chimiques.

Contrôle de pollution automobile

Année de mise à disposition : 1980
Impact fiscal mensuel : Moins §0,00008 par Sim et par l'année divisée par 10
Avantage : Réduit la pollution atmosphérique
Inconvénient : Coûte de l'argent et diminue l'aura
Remarques : Exige que chaque véhicule en circulation soit conforme aux normes de propreté stipulées par le Conseil géophysique international en 1979. Dès qu'il est promulgué, le niveau de pollution atmosphérique diminue. Chaque mois, la ville finance la gestion du programme (montant basé sur le taux de population). Le coût étant supporté par les propriétaires de véhicules non conformes, l'arrêté est mal vu par certains de vos Sims.

Tri des ordures ménagères

Année de mise à disposition : 1980
Impact fiscal mensuel : Moins §0,00007 par Sim plus le nombre de centres de recyclage
Avantage : Diminue de 10% le volume global des ordures
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Cet arrêté encourage les Sims à trier leurs ordures dans le but d'optimiser le recyclage. Des poubelles individuelles sont mises en place pour chaque type de déchet.

Récupération des gaz d'émanation

Année de mise à disposition : 1990
Impact fiscal mensuel : Moins §0,000035 par Sim
Avantage : Diminue la pollution atmosphérique
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Dans le cadre du projet de récupération des gaz d'émanation, la ville doit récupérer les gaz naturels générés dans les enfouissements lors de la décomposition naturelle des ordures. La ville peut choisir de construire et d'entretenir ses propres centrales de récupération, de sous-traiter la récupération à des entreprises locales, ou

les deux. Les gaz récupérés sont envoyés au service public et incorporés à la production globale d'énergie (mais les quantités récupérées sont plutôt minimes). Le coût mensuel, faible, fluctue en fonction du taux de population. Le projet est valable car il fait baisser la pollution atmosphérique.

Urbanisme

Marché du terroir

Année de mise à disposition : Toujours
Impact fiscal mensuel : Aucun (c'est gratuit !)
Avantage : Favorise le développement agricole
Inconvénient : Aucun
Remarques : Inventé par le Comité pour le partage des ressources urbaines et rurales, cet arrêté demande que la ville alloue une parcelle de terrain permettant aux agriculteurs de vendre au public des fruits et légumes frais au prix de gros. Pas de coût supplémentaire et des effets positifs. Cela encourage le développement agricole local et permet aux Sims de passer leur matinée du samedi de façon agréable.

Installations parasismiques

Année de mise à disposition : Toujours
Impact fiscal mensuel : Moins §0,001 par zone de construction
Avantage : Minimise les dégâts en cas de tremblement de terre
Inconvénient : Coûte de l'argent
Note : Le nombre de carrés développés doit dépasser 1 000
Remarques : La ville doit dépenser de l'argent pour concevoir et construire des bâtiments parasismiques et équiper des bâtiments construits avant l'avènement des techniques modernes. En cas de tremblement de terre, les immeubles subissent moins de dégâts. Mais cela peut coûter cher dans la mesure où la quantité d'argent dépensée mensuellement est fonction du nombre et des types d'immeubles.

Foyers pour sans-abri

Année de mise à disposition : Toujours
Impact fiscal mensuel : Moins §0,00014 par Sim
Avantage : Augmente la valeur foncière globale
Inconvénient : Coûte de l'argent
Note : Le taux du chômage doit être supérieur à 4 %
Remarques : Finance des abris, des restaurants « du cœur » et une infrastructure de base pour aider les citoyens mal logés. Le coût mensuel de l'arrêté est basé sur le taux de population. Un bon investissement car il augmente la valeur foncière.

Promotion du tourisme

Année de mise à disposition : Toujours
Impact fiscal mensuel : Moins §0,00028 par Sim
Avantage : Augmente la demande commerciale
Inconvénient : Coûte de l'argent ; augmente la circulation
Note : Le nombre de carrés commerciaux développés doit être supérieur à 200
Remarques : Se sert de techniques publicitaires éprouvées pour attirer des touristes. Plus de touristes signifie une plus grande demande commerciale ; par conséquent, cet arrêté encourage la croissance de la ville en attirant des entreprises non polluantes. En fonction du nombre de bâtiments commerciaux existants, les frais de publicité sont déduits de la trésorerie municipale. Grâce à cet arrêté, les Sims profitent d'une demande commerciale accrue et d'un air plus pur mais ils subissent le surplus de circulation engendrée par les touristes.

Taxe sur la pollution industrielle

Année de mise à disposition : 1950
Impact fiscal mensuel : Plus §0,000023 par Sim
Avantage : Réduit la demande en industrie sale et fait baisser la pollution
Inconvénient : Coûte de l'argent et fait baisser la demande d'industrie sale
Note : Le nombre de carrés industriels développés doit être supérieur à 500
Remarques : Facture mensuelle envoyée à chaque usine polluante de la ville. L'argent récupéré est déposé sur un compte et utilisé pour nettoyer des sites dangereusement contaminés, si besoin. L'industrie ne semble pas apprécier les règlements gouvernementaux ; par conséquent, certaines usines risquent de déménager vers des villes moins contraignantes. Aussi longtemps que cet arrêté demeure actif, vous aurez du mal à convaincre d'autres industries à venir chez vous pour remplacer celles qui sont parties.

Groupes de protection

Année de mise à disposition : 1915
Impact fiscal mensuel : Moins §0,00033 par Sim
Avantages : Augmente la demande en industrie propre, fait baisser la criminalité et réduit la pollution de l'eau et les déchets
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Il s'agit d'un organisme responsable de préserver la beauté naturelle de la ville. Armés de pics pour ramasser les papiers et de sacs en plastique, les membres du groupe arpentent les autoroutes, les rues et le littoral de la ville à la recherche d'ordures. Cet arrêté est financé par une charge mensuelle calculée sur le nombre d'usines polluantes. À l'avantage de proposer une activité utile aux adolescents.

Association des industries propres

Année de mise à disposition : 1930
Impact fiscal mensuel : Moins §0,00033 par Sim
Avantages : Augmente la demande en industrie propre, diminue la demande en industrie sale et diminue la pollution
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Il s'agit d'un consortium de villes dont le but est de promouvoir les industries propres à travers la SimNation. Une charge mensuelle faible sert à soutenir les efforts de l'association pour attirer des industries non polluantes, pour effectuer des recherches en matière de gestion des déchets et pour surveiller des sites industriels polluants. Un maire qui accepte des industries fort polluantes dans sa ville ne peut que regretter les effets négatifs sur la qualité de la vie. Cet arrêté plaira à vos citoyens pro-écologie. Les industries polluantes, par contre, risquent de plier bagage (c'est peut-être ce que vous recherchez).

Avantages fiscaux pour l'électronique

Année de mise à disposition : 1950
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0003 par Sim
Avantage : Augmente la demande en industrie propre
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Destiné à attirer des entreprises d'électronique en subventionnant quelques-unes des taxes que de telles sociétés sont censées payer. Des entreprises d'électronique vont peut-être venir chez vous grâce à ces avantages fiscaux, même si, *a priori*, elles n'auraient pas élu domicile dans votre ville. Le coût mensuel de cette subvention peut être important mais en valoir la peine si vous cherchez à attirer des industries plus propres.

Avantages fiscaux pour l'aéronautique

Année de mise à disposition : 1960
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0003 par Sim
Avantage : Augmente la demande en industrie propre
Inconvénient : Coûte de l'argent
Note : Vous devez déjà avoir un aéroport
Remarques : En subventionnant une partie des taxes payables par des entreprises d'aéronautique, cet arrêté attire ces sociétés vers votre ville. Il peut en résulter une demande industrielle plus importante, en fonction du taux de croissance de cette industrie.

Salon des métiers de l'électronique

Année de mise à disposition : 1970
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0003 par Sim
Avantage : Augmente la demande pour une industrie propre
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Finance un salon professionnel annuel parrainé par la ville. Pour les sociétés d'électronique, ce salon est optimal pour trouver des employés diplômés et expérimentés ; elles préfèrent donc s'installer dans des villes qui offrent ce service. Bien que la demande en industrie propre augmente avec cet arrêté, la ville en subit le coût sous la forme d'une charge mensuelle basée sur le taux de population.

Avantages fiscaux pour les bio-technologies

Année de mise à disposition : 1980
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0002 par Sim
Avantage : Augmente la demande en industrie propre
Inconvénient : Coûte de l'argent

Remarques : Attire vers votre ville des entreprises de biotechnologie en subventionnant quelques-unes des taxes qu'elles sont censées payer. Il en résulte une demande industrielle accrue (en fonction de la croissance de cette industrie) mais le coût global de la subvention est déduit chaque mois de votre trésorerie.

Télévision ouverte au public

Année de mise à disposition : 1980
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0003 par Sim
Avantage : Augmente la demande en industrie propre
Inconvénient : Coûte beaucoup d'argent
Remarques : Permet à vos citoyens de se servir gratuitement de services médiatiques publics. Votre ville sera sûrement perçue comme un lieu propice aux télécommunications ; pour cette raison, des sociétés de communication désireront probablement venir chez vous afin de rechercher des employés expérimentés dans ce domaine.

Les transports

Contraventions de stationnement

Année de mise à disposition : Toujours
Impact fiscal mensuel : Plus §0,0006 par Sim
Avantage : Génère de l'argent et fait baisser la circulation
Inconvénient : Diminue l'aura
Remarques : Assure une source de revenus minime mais constante. Des employés municipaux patrouillent dans les rues afin d'émettre des PV à l'encontre des Sims coupables de ne pas respecter les consignes de sécurité, les règlements ou la courtoisie. Cet arrêté améliore la circulation mais irrite les Sims concernés.

Service de navettes

Année de mise à disposition : Toujours
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0008 par Sim
Avantage : Les Sims voyagent 1 carré plus loin avant d'abandonner leurs trajets
Inconvénient : Coûte de l'argent
Note : Pour que cet arrêté soit disponible, votre ville doit posséder un service de bus, de train ou de métro
Remarques : En règle générale, les Sims se déplacent peu à pied afin d'atteindre une route ou un arrêt de transport en commun. Si vous activez l'arrêté concernant le service des navettes, il y aura des navettes gratuites dans la ville, augmentant ainsi la distance que les Sims acceptent de parcourir pour atteindre d'autres moyens de transport. Basé sur le taux de population, le coût mensuel de cet arrêté sert à réparer et à entretenir un parc de navettes.

Subvention des transports en commun

Année de mise à disposition : 1940
Impact fiscal mensuel : Le coût de chaque trajet est divisé par deux
Avantage : Augmente le nombre de Sims dans les transports en commun et la distance qu'ils sont prêts à parcourir
Inconvénient : Coûte de l'argent
Note : Il faut qu'un service de bus, de métro ou de train existe déjà
Remarques : Divisant par deux le coût des trajets en métro, en train ou en bus, cet arrêté incite les Sims à utiliser les transports en commun. La subvention, financée par la ville, est calculée en fonction du taux de population et déduite chaque mois de la trésorerie municipale. Cet arrêté réduit la circulation et la pollution atmosphérique.

Alternance des jours de circulation

Année de mise à disposition : 1950
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0006 par Sim
Avantage : Diminue la circulation
Inconvénient : Coûte de l'argent et diminue l'aura
Remarques : Finance des programmes faisant la promotion de l'alternance des jours de circulation. Les propriétaires de véhicules immatriculés d'un nombre pair sont encouragés à ne conduire que les jours pairs ; ceux des véhicules immatriculés d'un nombre impair ont le droit de conduire les jours impairs. Les immatriculations personnalisées sont censés s'abstenir totalement ! La gestion du programme est peu coûteuse, en fonction du taux de population. Le respect volontaire de cet arrêté de la part des citoyens réduit la circulation globale.

Incitation au co-voiturage

Année de mise à disposition : 1980
Impact fiscal mensuel : Moins §0,0006 par Sim
Avantage : Diminue la circulation globale de 5 %
Inconvénient : Coûte de l'argent
Remarques : Encourage les conducteurs à prendre des passagers. Les voitures avec trois passagers sont dispensées des péages. Le coût de cet arrêté, basé sur le taux de population, sert à financer la gestion du programme. L'avantage essentiel de cet arrêté est de réduire la circulation, même s'il risque d'en irriter plus d'un.

Les finances

Légalisation des jeux d'argent

Année de mise à disposition : Toujours
Impact fiscal mensuel : Plus §0,001 par Sim
Avantage : Génère de l'argent et permet la création d'un casino
Inconvénient : Augmente le taux de criminalité
Note : Pétitionné à partir de 1 000 habitants
Remarques : Grâce à cet arrêté, vous avez le droit de faire construire des casinos offrant des jeux d'argent de toute nature. La ville réglemente et perçoit chaque mois un pourcentage des bénéfices de toutes les maisons de jeu de la ville. Si les jeux d'argent font gonfler la trésorerie, ils attirent les malfaiteurs.

Chapitre 16

Contrats municipaux

Les contrats municipaux sont une nouveauté de *SimCity 3000*. Ils consistent en arrangements commerciaux avec les villes voisines pour l'achat ou la vente de l'eau, de l'électricité ou du traitement des déchets.

En vendant vos excès d'eau, d'électricité ou d'ensevelissement, vous pouvez faire entrer de l'argent dans la trésorerie de la ville. Mais vous devez gérer cette demande supplémentaire avec les infrastructures de votre ville, et devrez peut-être payer de jolies sommes si vous ne parvenez pas à honorer votre contrat.

En achetant l'eau, l'électricité ou le traitement des déchets, vous pouvez pallier les insuffisances de telles ressources indispensables, et réduire la nécessité d'acheter d'autres pompes à eau, centrales électriques ou zones d'ensevelissement. Toutefois, le coût peut être élevé, en particulier si vous dépendez de telles sources.

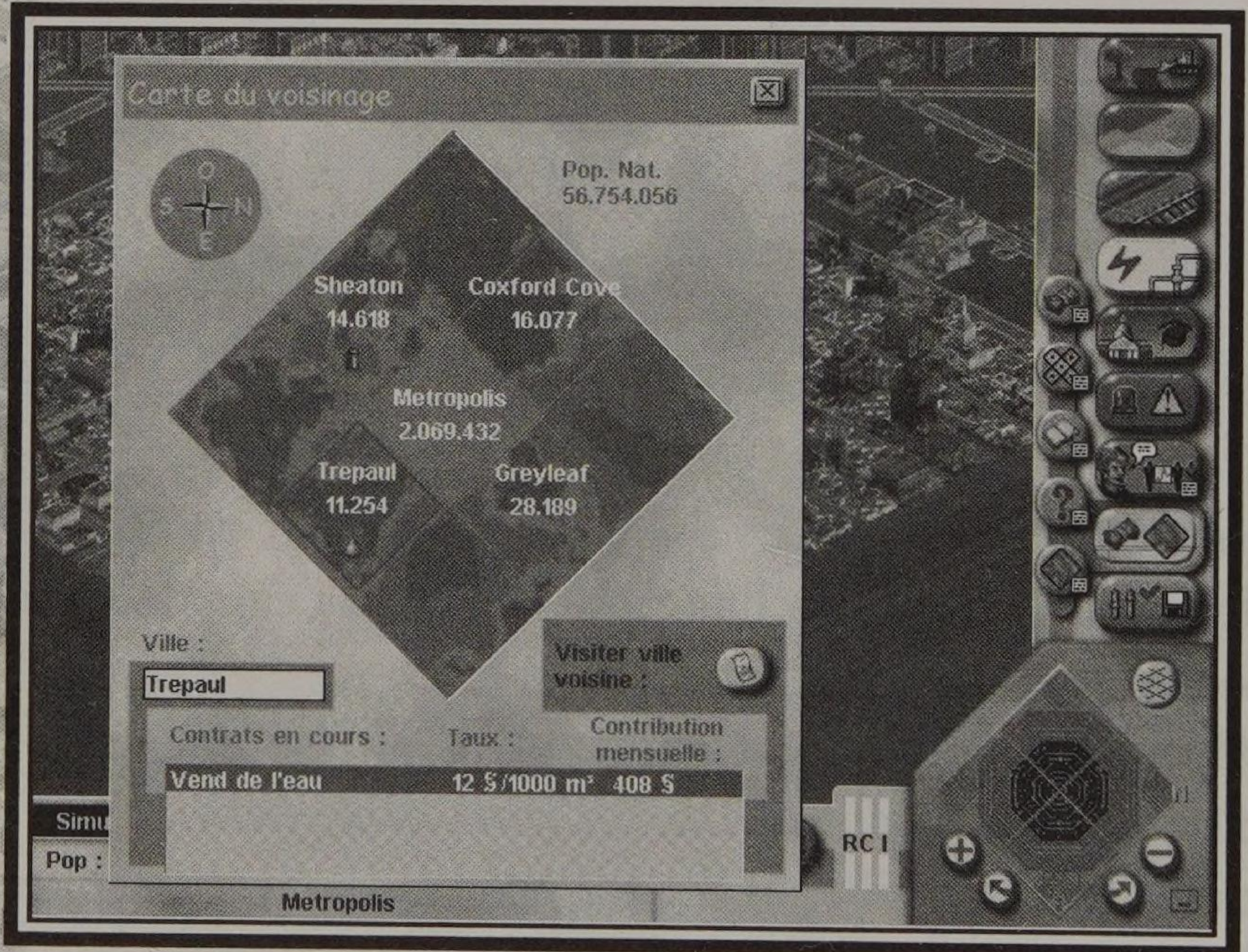
C'est vous qui décidez de la façon d'utiliser les contrats municipaux. Ignorez-les, si vous le préférez, et construisez une ville qui ne dépend de personne. Inversement, vous pouvez gérer une ville sans aucune pompe à eau, aucune centrale électrique, aucun ensevelissement disgracieux ni incinérateur !

Vous pouvez utiliser les contrats municipaux immédiats, en vendant vos ressources excédentaires jusqu'à ce que vos besoins augmentent, ou en achetant des ressources pour résoudre vos besoins à court terme. Vous pouvez aussi adopter comme « philosophie urbaine » de devenir un fournisseur majeur de ressources régionales, ou bien de laisser vos voisins gérer la charge de vos besoins et traiter la pollution et les déchets qui en résultent.

À vous de décider. N'est-ce pas formidable ?

Règles des contrats municipaux

Pour voir les contrats municipaux dans lesquels vous êtes impliqués ou pour préparer un contrat, sélectionnez la carte du voisinage.


Carte du voisinage
O
S
N
E
Pop. Nat.
56.754.056
Sheaton
14.618
Coxford Cove
16.077
Metropolis
2.069.432
Trepaul
11.254
Greyleaf
28.189
Visiter ville voisine :
Simu
Pop :
Metropolis
RCI

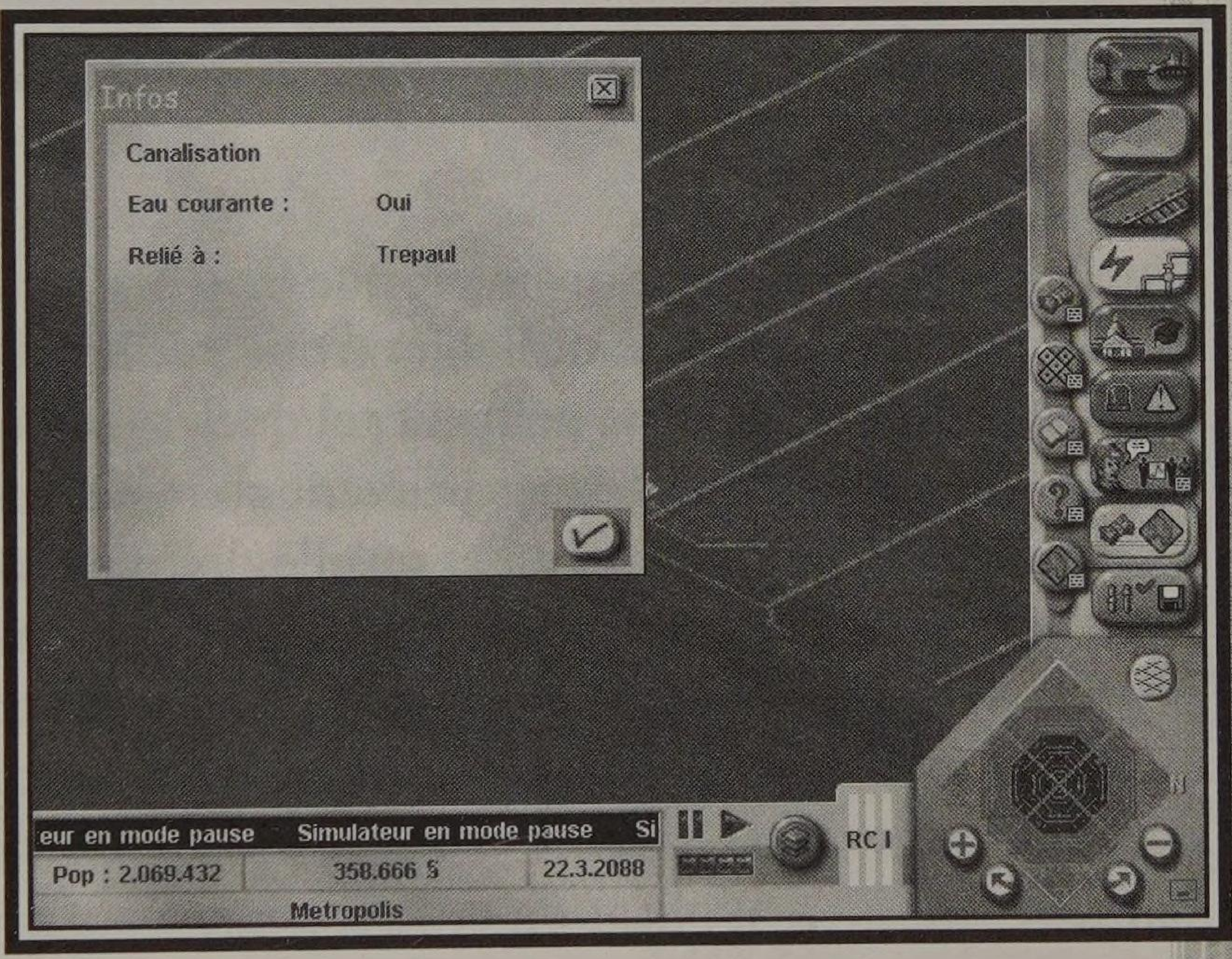
Ville : Trepaul

Contrats en cours :	Taux :	Contribution mensuelle :
Vend de l'eau	12 $/1000 m³	408 $

FIG. 16-1. LES CONTRATS MUNICIPAUX VOUS PERMETTENT D'ACHETER ET DE VENDRE DE L'EAU, DE L'ÉLECTRICITÉ ET DE TRAITER LES DÉCHETS.

Au bas de cette fenêtre se trouve une liste de vos contrats actuels, avec le nom du voisin, le type de contrat, le taux actuel et l'impact financier sur votre budget. Pour obtenir un contrat municipal, il faut remplir un certain nombre de conditions, et en saisir toutes les conséquences.

Liaisons :
Pour établir un contrat, il faut d'abord qu'une liaison correcte soit en place. En matière d'eau, cela signifie des tuyaux d'acheminement hydrauliques. Pour l'électricité, il faut des lignes électriques. Pour les déchets, il faut une route, une autoroute, des rails ou une liaison portuaire. Les liaisons par route et rails coûtent chacune 2 500, les autoroutes coûtent 5 000. Pour les ports maritimes, le seul coût est celui du bâtiment. L'eau et l'électricité coûtent chacune 2 000. Il n'existe pas de nombre maximal de liaisons, que ce soit pour les tuyaux, les fils ou le transport, mais chacune va vous coûter de l'argent. De plus, les liaisons supplémentaires font peu de différence dans les contrats municipaux – une canalisation d'eau principale reliée à votre ville est aussi efficace pour les échanges d'eau avec un voisin qu'une douzaine de liaisons. En revanche, si votre ville est sujette aux catastrophes, la redondance peut être une bonne chose.



Canalisation

Eau courante : Oui

Relié à : Trepaul

Pop : 2.069.432

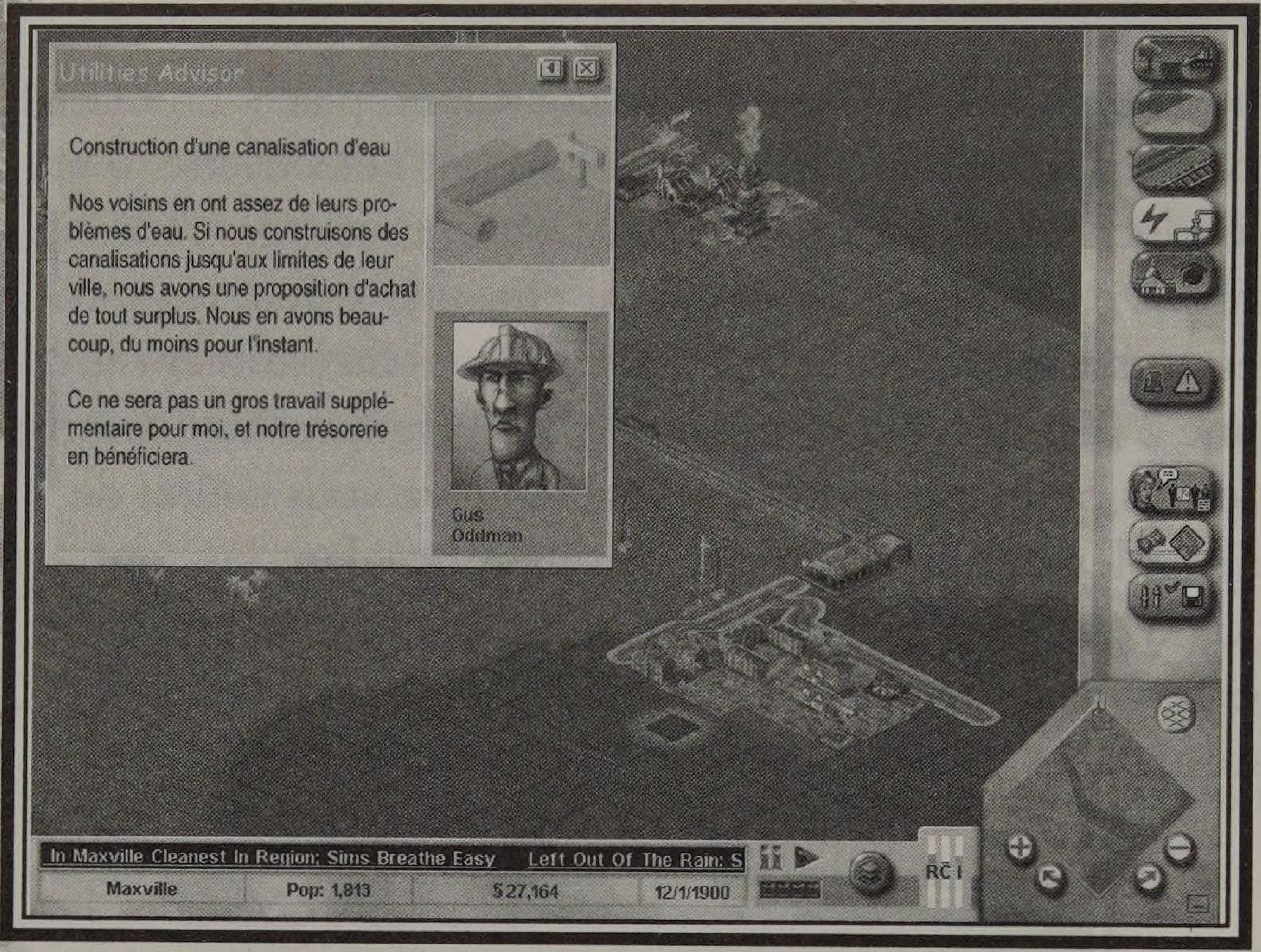
358.666 §

22.3.2088

Metropolis

FIG. 16-2. VOUS DEVEZ ÉTABLIR UNE LIAISON AVEC UN VOISIN AVANT DE POUVOIR ÉTABLIR UN CONTRAT AVEC LUI.

Disponibilité :
Votre conseiller en environnement ou en services publics vous préviendra dès qu'un contrat municipal est possible. Pour qu'un tel contrat vous soit proposé, il faut que vous utilisiez 40 % ou moins de la ressource en question (pour la vente), ou 80 % ou plus (pour l'achat).


Utilities Advisor
Gus
Oddman
In Maxville Cleanest In Region; Sims Breathe Easy
Left Out Of The Rain: S
Maxville
Pop: 1,813
$27,164
12/1/1900
RC I

Construction d'une canalisation d'eau

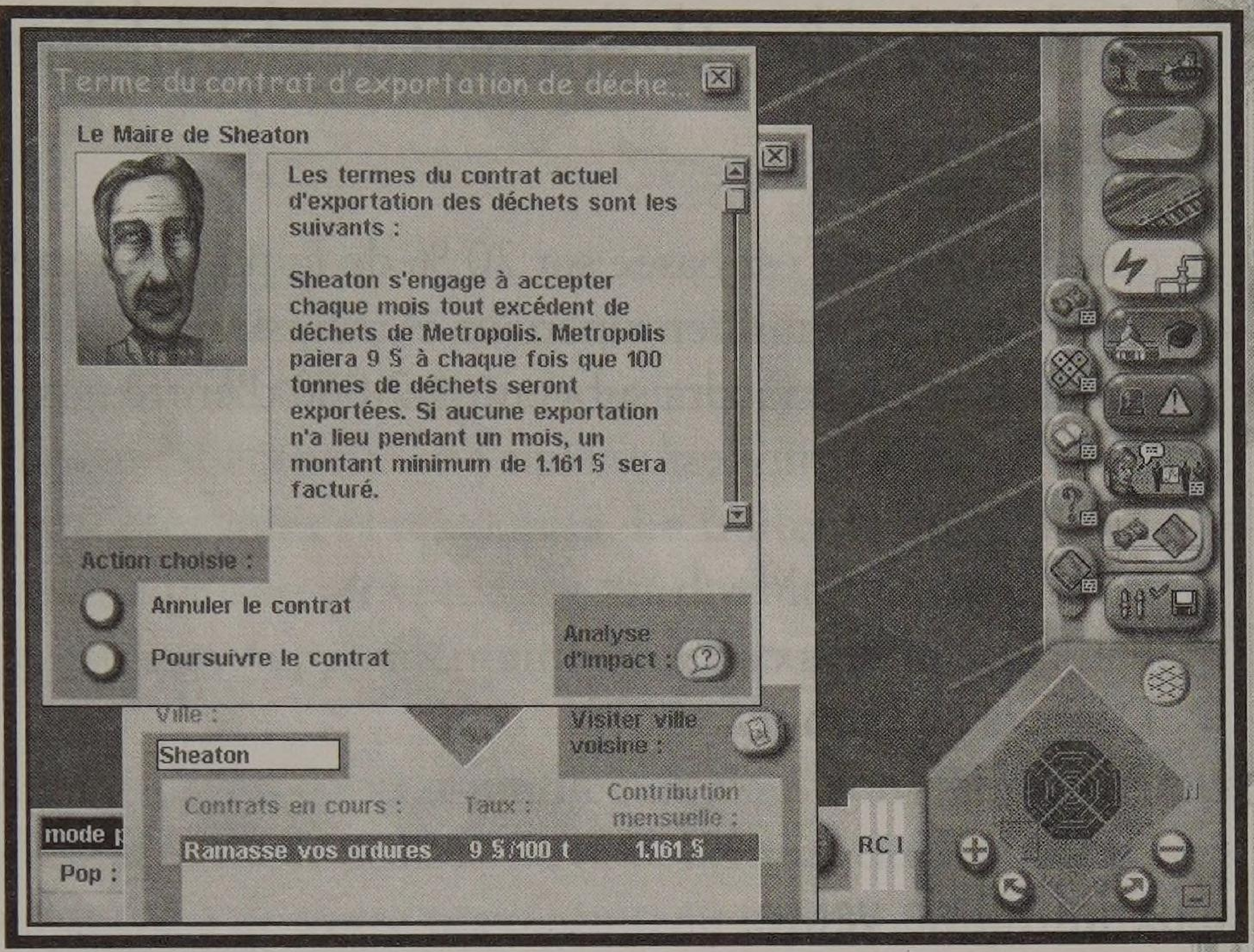
Nos voisins en ont assez de leurs problèmes d'eau. Si nous construisons des canalisations jusqu'aux limites de leur ville, nous avons une proposition d'achat de tout surplus. Nous en avons beaucoup, du moins pour l'instant.

Ce ne sera pas un gros travail supplémentaire pour moi, et notre trésorerie en bénéficiera.

FIG. 16-3. LES CONSEILLERS VOUS INFORMENT DE LA POSSIBILITÉ D'UN CONTRAT MUNICIPAL.

Durée :

Les termes des contrats font l'objet d'une vérification tous les cinq ans. S'ils ne sont pas modifiés, le contrat se poursuit tel quel, sans modification. Dans le cas où vous vendez vos services, les termes peuvent changer si par exemple la population voisine a considérablement augmenté et qu'elle doit vous acheter beaucoup plus de services. D'un autre côté, si vous achetez des services, le contrat peut demeurer tel quel si les besoins de votre ville sont satisfaits. Si les termes doivent changer, vous en serez averti six mois avant la fin du contrat. Vous pourrez alors interrompre le contrat sans pénalité, ou le renouveler selon les termes révisés. Si vous ne faites rien, les nouveaux termes entrent en application et le contrat se poursuit.


Terme du contrat d'exportation de déche...
Le Maire de Sheaton
Action choisie :
Analyse d'impact :
Ville :
Sheaton
Visiter ville voisine :
Contrats en cours :
Taux :
Contribution mensuelle :
mode p
Pop :
RC I

Les termes du contrat actuel d'exportation des déchets sont les suivants :

Sheaton s'engage à accepter chaque mois tout excédent de déchets de Metropolis. Metropolis paiera 9 $ à chaque fois que 100 tonnes de déchets seront exportées. Si aucune exportation n'a lieu pendant un mois, un montant minimum de 1.161 $ sera facturé.

○ Annuler le contrat

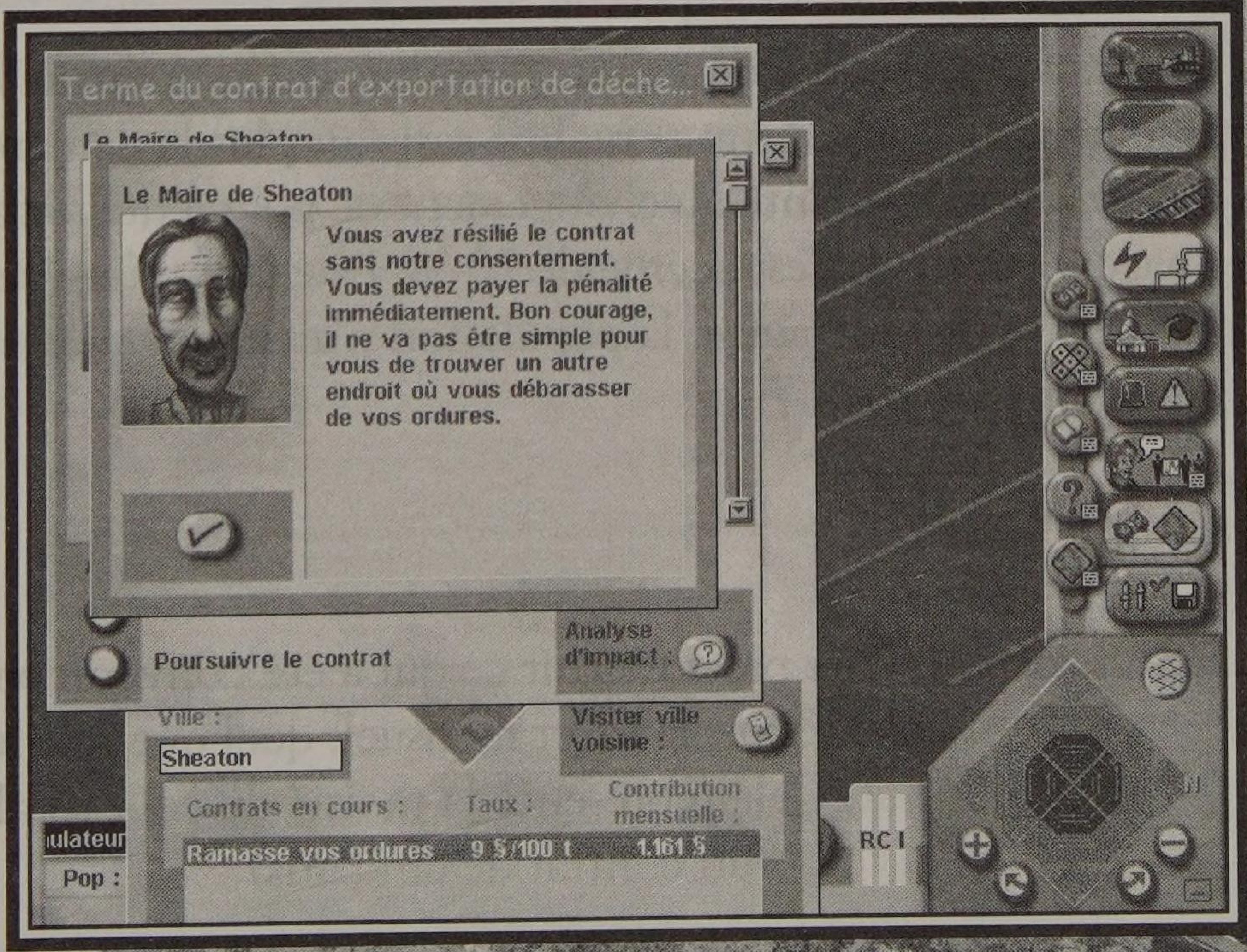
○ Poursuivre le contrat

Contrats en cours :	Taux :	Contribution mensuelle :
Ramasse vos ordures	9 $/100 t	1.161 $

FIG. 16-4. VOUS AVEZ SIX MOIS, AVANT LA FIN D'UN CONTRAT MUNICIPAL DE CINQ ANS, POUR DÉCIDER DE LE CONSERVER OU NON.

Fin :

Si vous mettez fin au contrat à n'importe quel autre moment, que ce soit en éliminant la liaison au bulldozer ou en rencontrant le pétitionnaire et en mettant fin au contrat prématurément, vous devrez payer une pénalité – peut-être assez élevée. Donc, à moins d'être victime d'une arnaque, il est mieux d'attendre la période de renégociation. Les contrats peuvent également être interrompus par la ville voisine si vous ne parvenez pas à fournir la ressource en quantité demandée.

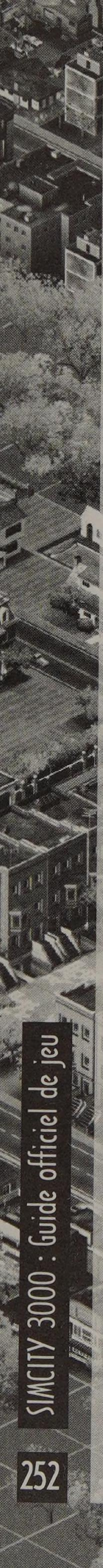

Terme du contrat d'exportation de déche...
Le Maire de Sheaton
Le Maire de Sheaton
Analyse d'impact :
Ville :
Sheaton
Visiter ville voisine :
Contrats en cours :
Taux :
Contribution mensuelle :
ulateur
Pop :
RC I

Vous avez résilié le contrat sans notre consentement. Vous devez payer la pénalité immédiatement. Bon courage, il ne va pas être simple pour vous de trouver un autre endroit où vous débarasser de vos ordures.

○ Poursuivre le contrat

Contrats en cours :	Taux :	Contribution mensuelle :
Ramasse vos ordures	9 $/100 t	1.161 $

FIG. 16-5. SI VOUS ANNULEZ UN CONTRAT MUNICIPAL AVANT LA FIN, LES AMENDES PEUVENT ÊTRE ÉLEVÉES.



Contrats de vente : Électricité, Eau et Traitement des déchets

Quantité initiale

La quantité initiale est basée sur 20 % de la population voisine, au moment du contrat, arrondi au millier supérieur. Ainsi, si le village de Craie a une population de 10 000 habitants, il faudra subvenir à 2 000 d'entre eux. La quantité requise pour chaque millier de Sims est :

- Électricité : 500 Mw/h
- Eau : 200 mètres cubes
- Déchets : 65 tonnes

Taux initial de vente

Le taux initial pour un contrat municipal est basé sur §0,05 par unité d'eau et l'électricité et §0,5 par tonne de déchets. En fait, le taux pour l'eau et l'électricité est très élevé (ce qui va faire entrer beaucoup d'argent dans votre trésorerie) parce que cela ne vous coûte que §0,001 par unité pour faire de l'électricité, et §0,0007 par unité pour l'eau (c'est-à-dire le coût du bâtiment, divisé par le nombre d'unités produites et modifié par la durée de vie attendue).

Quantité vendue et augmentation des taux

Tous les cinq ans, le contrat est réévalué, et un nouveau taux peut être offert, mais uniquement si le contrat actuel ne satisfait plus la demande. La nouvelle quantité requise est équivalente au changement de pourcentage dans la population du voisinage. Si celle-ci s'est accrue de 20 %, l'augmentation sera de 20 %. Si pour une raison ou pour une autre, la population n'a pas augmenté ou s'est réduite, le contrat restera inchangé.

Fin prématurée

Si vous ne parvenez pas à fournir ce qui a été convenu par contrat, il vous faudra débourser jusqu'à 10 fois le loyer mensuel, quel que soit le nombre de mois restants prévus au contrat. Cela représente la moitié du coût total du contrat (étant donné qu'il y a 60 mois dans un contrat de cinq ans).

Contrats d'achats : Électricité, Eau et Traitement des déchets

Quantité initiale

La quantité achetée est équivalente au besoin. Si un contrat existe pour une ressource donnée, il faut vérifier chaque liaison de voisinage et la quantité adéquate sera fournie. Dans la mesure où le tarif pour l'électricité et l'eau est basé sur la grille, seuls les carrés reliés au voisinage peuvent recevoir ces ressources. Le traitement des déchets est global, et donc n'importe quelle liaison au voisinage affectera tous les déchets. Si votre ville n'a pas besoin de la capacité supplémentaire, seul le tarif minimal sera appliqué.

Cependant, lorsque vous établissez un contrat municipal, vous convenez d'acheter une certaine capacité mensuelle, qu'elle soit utilisée ou non. La quantité d'achat garantie est équivalente aux besoins de 10 ù de votre population au moment du contrat, en multiples de 1 000. La quantité requise par milliers d'habitants est :

- Électricité : 500 Mw/h
- Eau : 200 mètres cubes
- Déchets : 65 tonnes

Taux d'achat initial

Le taux initial pour un contrat municipal est basé sur §0,05 par unité d'eau et l'électricité et §0,5 par tonne de déchets. En fait, le taux pour l'eau et l'électricité est très élevé (ce qui va faire sortir beaucoup d'argent de votre trésorerie) parce que cela ne coûte à la ville voisine que §0,001 par unité pour faire de l'électricité, et §0,0007 par unité pour l'eau (c'est-à-dire le coût nécessaire du bâtiment, divisé par le nombre d'unités produites et modifié par la durée de vie attendue).

Quantité achetée et augmentation des taux

Tous les cinq ans, le contrat est réévalué. Cependant, si les termes n'ont pas à être modifiés, le contrat peut se poursuivre tel quel, sans avis préalable. Si la demande de votre ville est satisfaite, il n'est pas nécessaire de revoir le contrat. Si les termes doivent changer, vous serez averti six mois avant la fin du contrat. Vous pourrez alors terminer le contrat sans pénalités, ou le renouveler avec les nouveaux termes. Si vous ne faites rien, il se poursuit tel quel.

Fin prématurée

Si vous désirez terminer le contrat avant son terme, il vous faudra débourser jusqu'à 10 fois le loyer mensuel, indépendamment du nombre de mois restants sur le contrat.

Stratégie

Stratégiquement, les contrats municipaux peuvent avoir plusieurs objectifs. Ils peuvent permettre à votre ville de supporter des poussées de croissance, des pénuries de ressources et faciliter le passage vers une mégalopole prospère. Ou bien vous pourriez vous retrouver avec un « remake » de la crise du pétrole des années 70, lorsque les producteurs de pétrole tenaient les nations occidentales à leur merci.

Heureusement, dans *SimCity 3000*, vos voisins n'ont pas de telles intentions. Vous serez dans le pétrin si vous dépendez trop de ressources extérieures et ne pouvez satisfaire les demandes financières qui en découlent. De même, vous pourriez avoir un gros problème budgétaire si vous dépendez trop des revenus de contrats municipaux et que la demande baisse, ou si vous ne pouvez pas faire face aux besoins croissants de vos voisins.

Vous aurez également des difficultés, si votre voisin a une hausse des naissances et vous demande plus que vous ne pouvez fournir, ce qui vous force à construire plus de pompes à eau, de centrales électriques, ou de zones d'ensevelissement. Si vous êtes fournisseur d'un voisin en pleine croissance, il n'est pas sûr que votre infrastructure supporte la charge supplémentaire. Cela peut provoquer une pénurie d'eau dans votre ville, une dégradation de certaines zones, une surconsommation d'électricité, qui fait sauter des centrales électriques, et une accumulation de déchets. Tout cela fait baisser la valeur des terrains dans votre ville.

Une croissance rapide peut avoir des effets similaires, obligeant à acheter plus de ressources, à construire davantage d'infrastructures, ou à arrêter de vendre les surplus.

Le mot clé ici est « dépendance ». Devenir réellement dépendant d'un contrat municipal pour des raisons budgétaires ou combler les besoins peut être risqué. Soyez prudent.

Les contrats sur l'eau

Le commerce de l'eau peut vous procurer de l'argent en échange de vos surplus ou fournir l'eau qui manquerait cruellement à votre ville assoiffée. Pour qu'un contrat de fourniture d'eau puisse exister, il faut une canalisation d'alimentation en eau avec une ville voisine, qui coûte §2 000.

Vous ne pouvez pas vous connecter à un voisin à travers une étendue d'eau, ni si votre ville est entourée d'eau (sur une île).

À tout moment, vous ne pouvez établir que deux types de contrats relatifs à l'eau – achat ou vente. Il est toutefois possible d'établir des relations de commerce de l'eau avec quatre voisins différents. Toute canalisation d'eau inutilisée pour un contrat demeure inerte. Alors, ne construisez pas une canalisation à §2 000 si vous ne comptez pas l'utiliser.

Vous voyez l'état de vos canalisations d'eau dans la fenêtre des Villes voisines. Pour négocier ou annuler un contrat, vous devez rencontrer un pétitionnaire. Si un contrat est déjà en cours, vous pouvez toujours rencontrer le pétitionnaire correspondant, grâce à la fenêtre Rencontrer, et ajuster le contrat dans les fenêtres Villes voisines – considérez le pétitionnaire comme votre contact personnel de la mairie de la ville voisine. Dans le cas d'un contrat existant, le pétitionnaire décrit les clauses et les pénalités afférentes à une interruption de contrat avant terme, ou les possibilités éventuelles d'interruption sans pénalité.

Vendre de l'eau

Vous pouvez gagner beaucoup d'argent en vendant de l'eau à une ville qui en est dépourvue. Dans le même temps, si la demande en eau de ce voisin augmente, vous pouvez être contraint de créer plus de stations de pompage d'eau, augmentant les risques de pénuries et les amendes pour non fourniture.

Pour qu'un tel contrat vous soit proposé, il faut remplir les conditions suivantes :

- Il existe une canalisation d'eau vers une ville voisine et elle n'est pas utilisée pour acheter de l'eau.
- Vous utilisez 40 % ou moins de votre capacité en eau.
- Votre principale canalisation vers le voisin reçoit de l'eau d'une autre source.
- Vous n'êtes pas en train de vendre de l'eau à quelqu'un d'autre.
- Aucun autre pétitionnaire ne propose de vous vendre de l'eau.

Si vous établissez un contrat de vente d'eau, vous devrez fournir un certain volume mensuel à votre voisin, chaque mois. Le volume désiré est calculé en nombre d'unités, multiplié par la population de la ville voisine, et cette quantité est mise à jour tous les cinq ans. En échange, vous recevez un certain nombre de Simflouzes par unité d'eau, multiplié par la quantité de votre population.

L'alimentation en eau de votre ville ne fait pas de différence entre vos besoins et ceux d'un voisin. Si l'approvisionnement est insuffisant, les robinets de votre ville ont autant de chances de s'assécher que ceux de vos voisins.

Si vous arrêtez la fourniture d'eau avant la fin d'un contrat, vous payez une pénalité, basée sur le prix actuel. Le contrat sera considéré comme terminé si :

- Vous ne fournissez pas assez d'eau à votre voisin.
- La principale canalisation d'eau ne reçoit pas assez d'eau de votre ville.
- Vous détruisez la canalisation d'eau (ou une partie du chemin conduisant à la conduite d'eau, sans qu'il y ait de route de rechange).
- Vous annulez le contrat par l'intermédiaire du pétitionnaire au moment où il est renégocié.

Vous pouvez connaître l'état du contrat dans la fenêtre des Villes voisines ou en utilisant l'outil Infos sur la connexion d'eau.

Acheter de l'eau

Vous pouvez obtenir toute l'eau nécessaire en l'achetant à un voisin. Cela réduit les risques de pénurie et évite les problèmes de pollution.

Cependant, lorsque votre ville et les villes voisines s'étendent, vos besoins augmentent comme le prix à payer. Cela peut grever votre budget.

On peut vous proposer un contrat si :

- Une canalisation d'eau est disponible et le voisin qui y est relié ne s'en sert pas pour acheter ou vendre de l'eau.
- Vous utilisez 80 % ou plus de la capacité de votre système de distribution d'eau.
- Vous n'achetez pas déjà de l'eau à un autre voisin.
- Aucun pétitionnaire ne propose de vous acheter de l'eau.

L'achat d'eau fournit une quantité d'eau variable, selon les besoins de votre ville. Lorsque la canalisation est en place et le contrat établi, la connexion se comporte comme si une installation d'eau se trouvait au point de connexion, avec une alimentation illimitée. Pour utiliser l'eau, vos bâtiments doivent se trouver sur la grille de la canalisation d'alimentation. Une ville peut avoir de nombreuses grilles d'eau, et pour que l'eau atteigne une zone donnée, il doit exister une ligne non brisée de canalisations depuis la connexion voisine jusqu'à 6 carrés.

Vos responsables de l'eau n'achètent pas d'eau si vos systèmes de pompage suffisent à vos besoins. De plus, les contrats d'achat indiquent un tarif minimal applicable même si vous n'utilisez pas l'eau fournie. Évitez de signer un contrat inutile.

Les contrats sont mensuels. À la fin de chaque mois, la quantité nécessaire est achetée au voisin et le paiement est prélevé sur votre budget.

Un achat d'eau est une dépense courante, son règlement peut faire descendre la trésorerie au-dessous de zéro.

Régulièrement, le contrat peut être réévalué. Les nouvelles conditions seront disponibles six mois avant que le nouveau tarif entre en vigueur, ce qui permet de dénoncer le contrat, sans pénalités. Si vous annulez le contrat à tout autre moment, par la fenêtre des pétitionnaires ou en détruisant la connexion, l'amende sera lourde. Les nouvelles conditions s'appliquent automatiquement si vous ne faites rien pendant la période de renégociation qui dure six mois.

Contrats de fourniture d'électricité

L'échange d'électricité fonctionne de la même manière que pour l'eau. Vous pouvez toucher de l'argent en échange de vos surplus d'électricité, ou bien en fournir aux Sims. Pour qu'un contrat de fourniture d'électricité puisse être établi, il faut qu'existe une ligne à haute tension coûtant §2 000 vers la ville voisine.

Puisque vous n'avez que quatre voisins au maximum, il ne peut y avoir plus quatre connexions. Vous ne pouvez pas en créer une à travers une étendue d'eau. Si votre ville est totalement entourée d'eau, vous ne pourrez échanger l'électricité avec personne.

Vous pouvez avoir deux contrats en vigueur, concernant l'électricité – un contrat d'achat et un contrat de vente. Comme vous pouvez avoir jusqu'à quatre connexions, cela signifie que vous auriez des connexions inutilisées. Veillez donc à ne dépenser les §2 000 correspondants que si cela est vraiment nécessaire.

Vous pouvez voir l'état d'une connexion dans la fenêtre des Villes voisines. Pour négocier ou annuler un contrat, vous devez rencontrer un pétitionnaire. Si un contrat est déjà en cours, vous pouvez rencontrer le pétitionnaire correspondant, grâce à la fenêtre Rencontrer et modifier le contrat dans la fenêtre Villes voisines. Pour un contrat existant, le pétitionnaire décrit les clauses et les pénalités afférentes à un arrêt avant terme, ou sans pénalité.

Vendre de l'électricité

Vous pouvez gagner beaucoup d'argent en vendant de l'électricité à une ville. Mais, si la demande en électricité de ce voisin augmente, vous serez obligé d'augmenter la taille de vos installations, les risques de pénuries et d'amendes pour non fourniture augmentent aussi.

Pour qu'un tel contrat vous soit proposé, il faut :

- Une connexion électrique vers une ville voisine non utilisée pour acheter de l'électricité.
- Utiliser 40 % ou moins de votre capacité électrique.
- Que votre ligne principale vers le voisin soit bien alimentée.
- Que vous ne vendiez pas d'électricité à quelqu'un d'autre.
- Qu'aucun autre pétitionnaire ne propose de vous vendre de l'électricité.

Si vous établissez un contrat d'import de déchets, vous devrez fournir un volume d'électricité mensuel à votre voisin. Le volume désiré est calculé en nombre d'unités, multiplié par la quantité de population de la ville voisine. Si l'approvisionnement en électricité n'est pas suffisant, les bâtiments de votre ville subiront autant de risques de pannes que ceux de vos voisins.

Si vous annulez la connexion électrique avant la fin d'un contrat, vous devrez payer une pénalité, fondée sur le pourcentage du prix actuel. Le contrat sera considéré comme terminé si l'une des choses suivantes se produit :

- Le voisin ne peut obtenir suffisamment d'électricité, car la fourniture que vous lui apportez est inadéquate.
- La connexion d'électricité ne reçoit pas d'électricité de votre ville.
- Vous détruisez la ligne représentant la connexion d'électricité (ou une partie du chemin conduisant à la fourniture d'électricité, en l'absence de toute alternative).
- Vous annulez le contrat par l'intermédiaire du pétitionnaire au moment où le contrat est renégocié.

Vous pouvez connaître l'état du contrat en consultant la fenêtre des Villes voisines ou en utilisant l'outil Infos sur la connexion d'électricité.

Acheter de l'électricité

Vous pouvez vous fournir en électricité en l'achetant à un voisin. Cela diminue les pannes et vous évite les soucis liés aux limites de capacités de vos centrales. Lorsque votre ville et les villes voisines s'étendent, vos besoins en électricité et leur paiement augmentent, ce qui grève votre budget.

Il vous sera offert d'acheter l'électricité d'une ville voisine si :

- Une connexion d'électricité est disponible et le voisin connecté ne s'en sert pas pour acheter ou vendre de l'électricité.
- Vous utilisez 80 % ou plus de la capacité de votre système de distribution d'électricité.
- Vous n'achetez pas déjà de l'électricité à un autre voisin.
- Aucun pétitionnaire ne propose de vous acheter de l'électricité.

L'achat d'électricité fournit une quantité d'électricité variable, correspondant aux besoins de votre ville. Lorsque la connexion est en place et le contrat établi, la connexion se comporte comme si une centrale électrique se trouvait au point de connexion, avec une fourniture illimitée. Pour utiliser l'électricité, vos bâtiments doivent se trouver sur la grille de la connexion d'électricité.

Vos électriciens éviteront d'acheter l'électricité si vous en avez suffisamment. Les contrats d'achat d'électricité indiquent un tarif minimal applicable même si vous n'utilisez pas le courant fourni. Ne signez pas un contrat d'électricité inutile.

Les contrats relatifs à l'électricité fonctionnent sur une base mensuelle. À la fin du mois, l'électricité requise est achetée au voisin et son prix est déduit de votre trésorerie.

Étant donné qu'un achat d'électricité est considéré comme une dépense budgétaire courante, son règlement peut faire descendre la trésorerie au-dessous de zéro.

Régulièrement, le contrat peut être réévalué. Les informations concernant les nouveaux tarifs sont disponibles six mois avant son entrée en vigueur, ce qui permet de dénoncer le contrat, sans pénalités. Si vous annulez le contrat à tout autre moment, que ce soit par la fenêtre des pétitionnaires ou en détruisant la connexion d'électricité, les pénalités sont lourdes. Lorsque de nouveaux termes sont proposés, ils entrent automatiquement en vigueur si vous ne faites rien pendant les six mois de la période de renégociation.

Contrats de traitement des déchets

Les contrats de traitement des déchets fonctionnent de façon similaire. Il existe cependant certaines différences précises :

- La liaison vers une ville voisine en vue d'importer ou d'exporter les déchets peut être effectuée par route, rail ou port maritime. Les liaisons par route ou par rail coûtent §2 500 et §5 000 par autoroute. Toutes profitent à votre ville.
- Un port est une liaison permettant le traitement des déchets, votre ville peut importer ou exporter des déchets même si elle est environnée d'eau.
- Il n'y a pas de tarif minimal si vous n'exportez pas de déchets pendant un mois donné, lorsque vous avez un contrat d'export de déchets.

Cela peut paraître étrange – vous payez pour obtenir l'eau ou l'électricité d'une ville voisine, mais ils vous payent pour que vous traitiez leurs ordures ménagères. En fait, ils achètent votre espace d'enfouissement ou d'incinérateur.

Vous pouvez avoir deux contrats de traitement des déchets en vigueur simultanément – un contrat d'import et un contrat d'export.

Vous pouvez voir le statut d'une connexion de traitement des déchets dans la fenêtre des Villes voisines. Pour négocier ou annuler un contrat, vous devez rencontrer un pétitionnaire. Si un contrat est déjà en cours, vous pouvez toujours rencontrer le pétitionnaire correspondant, grâce à la fenêtre Rencontrer et ajuster le contrat dans la fenêtre Villes voisines. Dans le cas d'un contrat existant, le pétitionnaire décrit les clauses et les pénalités afférentes à un arrêt avant terme, ou les possibilités éventuelles d'arrêt du contrat sans pénalité.

Importer le traitement des déchets

Les déchets peuvent se transformer en Simflouzes. Dans le même temps, vous pouvez vous retrouver contraint de créer de plus grands espaces d'enfouissement ou d'incinération. Si vous négligez de fournir ce qui a été promis, vous risquez de fortes amendes et aussi de voir s'accumuler sur vos terres les déchets non traités, entraînant la fuite des Sims, écœurés par tant de puanteur.

Pour qu'un contrat d'importation du traitement des déchets vous soit proposé, il faut que les conditions suivantes soient remplies :

- Il existe une route, une autoroute, une liaison par rail ou par port vers une ville voisine et elle n'est pas utilisée pour le traitement des déchets.
- Vous utilisez 40 % ou moins de votre capacité de traitement des déchets.
- Des routes ou rails relient le point de connexion vers vos zones d'enfouissement ou incinérateurs.
- Vous n'importez pas de déchets d'une autre ville.
- Aucun autre pétitionnaire ne propose de vous exporter les déchets de sa ville.

Si vous établissez un contrat d'import de déchets, vous devrez accepter un certain volume de déchets d'un voisin chaque mois. Le volume désiré est calculé en kilotonnes, multiplié par la quantité de population de la ville voisine. Ce volume est ajusté tous les cinq ans. Vous recevez en échange un certain nombre de Simflouzes par kilotonne, multiplié par la quantité de votre population, divisé en portions égales pour chaque mois du contrat. Le traitement des déchets est effectué selon un système de priorité.

Voici l'ordre dans lequel les ingénieurs de l'hygiène publique traitent les ordures :

- Déchets importés d'un voisin
- Déchets produits dans le mois par votre ville
- Déchets accumulés par la ville

Le traitement des déchets utilise un système prioritaire pour déterminer la destination de ceux-ci :

- Centres de recyclage
- Incinérateurs
- Enfouissements
- Exportation vers une ville voisine

Si le traitement des déchets est inadéquat, votre ville et la ville voisine seront rapidement inondées d'ordures (que vous ne verrez que dans votre propre ville). Si vous ne résolvez pas rapidement ce problème, le pétitionnaire de la ville voisine demandera à annuler le contrat et vous imposera une amende.

Si vous n'assurez plus le traitement des déchets d'un voisin avant la fin d'un contrat, vous devrez payer une pénalité, fondée sur le pourcentage du prix actuel. Le contrat sera considéré comme terminé si l'une des choses suivantes se produit :

- La route, l'autoroute, le rail ou le port ne permettent pas aux ordures d'atteindre vos lieux de traitement des déchets.

- Vous détruisez la route, l'autoroute, le rail ou le port représentant la connexion.
- Vous annulez le contrat par l'intermédiaire du pétitionnaire au moment où le contrat est renégocié.

Vous pouvez obtenir le statut actuel sur le contrat en consultant la fenêtre des Villes voisines ou en utilisant l'outil Infos.

Exporter le traitement des déchets

Et si vous vous déchargiez du traitement des déchets sur une ville voisine ? Les avantages sont nombreux : pas de lieux d'enfouissements disgracieux, pas d'incinérateurs qui crachent leurs fumées, une plus grande valeur des terrains dans votre ville.

Ce serait parfait. Seulement voilà. Lorsque votre ville prend de l'expansion, vos besoins en traitement de déchets augmentent et en même temps le prix que vous devez payer pour ce service. Vos voisins, tout comme vous, ne tiennent pas à voir s'accumuler des ordures sous leurs fenêtres.

Il existe aussi un problème de conscience. Certains maires répugnent à se débarrasser de leurs déchets auprès d'une autre ville. Si vous parvenez à surmonter ce dilemme, vous pourrez établir un contrat de traitement des déchets et en exporter autant que vous en produisez, ou tout au moins, le surplus que vos installations ne parviennent pas à traiter.

Il vous sera proposé un contrat d'exportation du traitement des déchets si :

- Une route, autoroute, liaison par rail ou port maritime est disponible et le voisin ne s'en sert pas déjà pour importer ou exporter des déchets.
- Vous utilisez 80 % ou plus de votre capacité de traitement des déchets.
- Vous n'exportez pas déjà vos déchets chez un autre voisin.
- Aucun pétitionnaire ne propose de vous envoyer leurs déchets.

Vos responsables de l'hygiène publique sont suffisamment clairvoyants pour éviter d'exporter les déchets si vous avez une capacité de traitement suffisante dans votre ville. De plus, ils n'ont pas réellement envie de parcourir le trajet jusqu'à une autre ville s'ils peuvent les gérer localement.

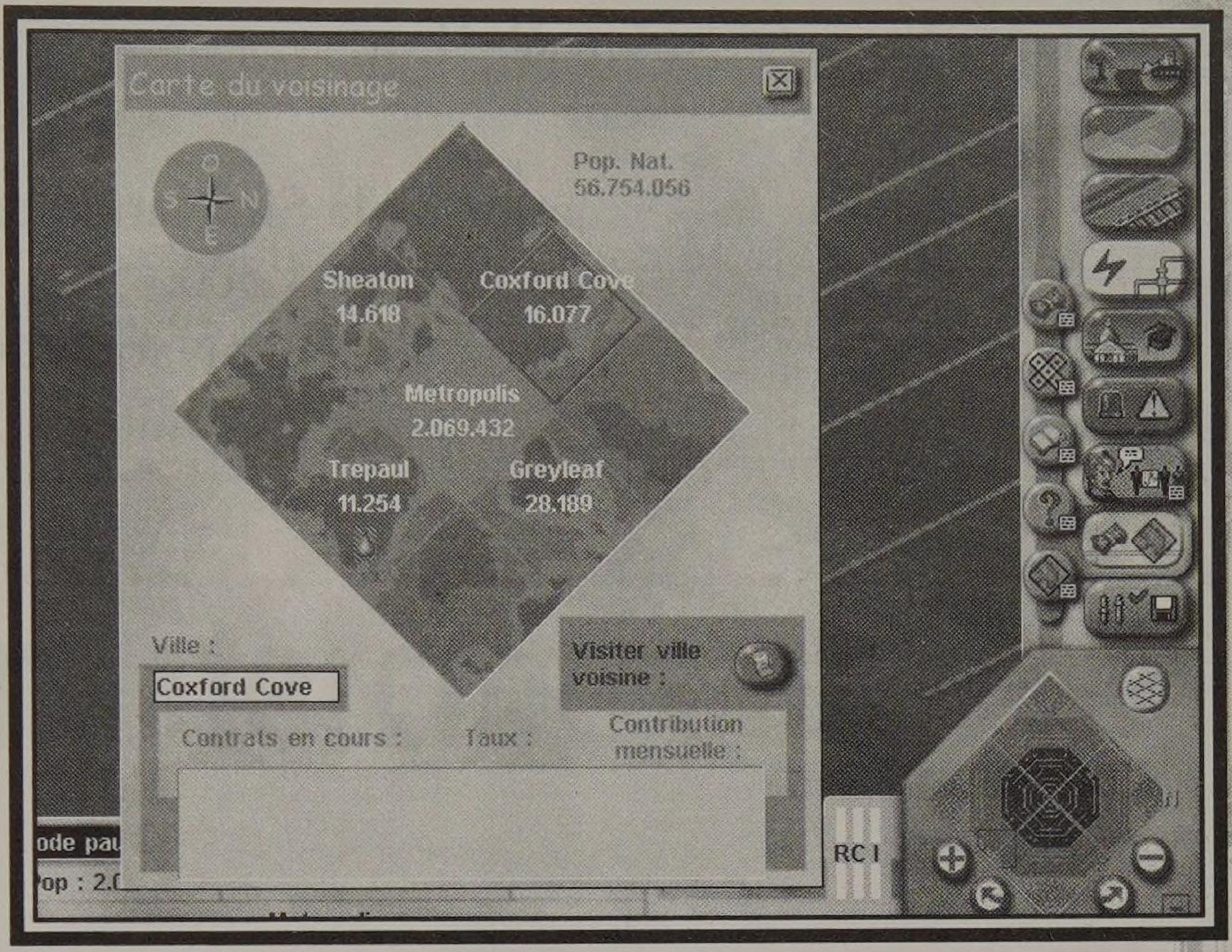
Les contrats relatifs au traitement des déchets fonctionnent sur une base mensuelle. À la fin de chaque mois, la quantité de déchets produite par votre ville est exportée vers le voisin et la somme correspondante est déduite de votre trésorerie.

Étant donné que l'exportation des déchets est considérée comme une dépense budgétaire courante, son règlement peut faire descendre la trésorerie au-dessous de zéro.

Régulièrement, le contrat peut être réévalué. Les nouvelles relatives à une mise à jour du contrat seront disponibles pendant six mois avant que le nouveau prix entre en vigueur, ce qui vous donne l'opportunité de vous libérer de ce contrat, sans pénalités. Si vous annulez le contrat à tout autre moment, que ce soit par la fenêtre des Pétitionnaires ou en détruisant la route, l'autoroute, les rails ou le port, l'amende sera lourde. Lorsque de nouveaux termes sont proposés, ils entrent automatiquement en vigueur si vous ne faites rien pendant la période de renégociation, qui dure six mois.

La population des Sims et des villes voisines

Concernant la population de la nation Sim et celle des villes voisines, l'important est qu'il n'y ait pas d'effet sur la demande RCI de votre ville. La croissance de votre ville ne dépend pas de la croissance des villes voisines ou de la nation Sim.


Carte du voisinage
O
S
N
E
Pop. Nat.
56.754.056
Sheaton
14.618
Coxford Cove
16.077
Metropolis
2.069.432
Trepaul
11.254
Greyleaf
28.189
Visiter ville voisine :
Contrats en cours :
Taux :
Contribution mensuelle :
RCI

Ville : Coxford Cove

FIG. 16-6. À PARTIR DE LA CARTE DES VILLES VOISINES, VOUS POUVEZ VOIR LES CHIFFRES DE POPULATION DE VOTRE PROPRE VILLE, DES VILLES VOISINES, ET DE LA NATION SIM.

La population voisine

- Au démarrage d'une nouvelle ville, la population de chaque ville voisine est fixée de façon aléatoire de 2 000 à 15 000 habitants.
- Chaque année, la population évolue selon un pourcentage aléatoire entre – 5 % et + 10 %.
- Les populations voisines sont limitées aux alentours de 4 millions d'habitants, puis fluctuent autour de ce chiffre.
- La population de la SimNation évolue approximativement de 0,8 % par an.
- Les connexions avec les voisins et les contrats municipaux n'ont pas d'effet sur les populations voisines.

La population de la SimNation

Au début d'un jeu, la population de la SimNation équivaut à celle de votre ville et à celle des villes voisines, multipliée par 1 500.

Chaque année, la population de la SimNation évolue approximativement de 0,8 %. La population de la SimNation est limitée à 1 milliard d'habitants, puis elle fluctue autour de ce chiffre.

Chapitre 17
Contrats commerciaux

Les contrats commerciaux constituent une autre source de revenus pour votre ville. À la différence des contrats municipaux, ils ne nécessitent aucun réseau de connexion avec une quelconque autre ville. Pour l'essentiel, une personne arrive dans votre bureau municipal avec une proposition du genre : « Si vous construisez cela ici, nous vous récompenserons généreusement… »

Bien évidemment, comme vous êtes un Maire intelligent, vous soupçonnez que quelque chose ne tourne pas rond. Et vous avez sans doute raison.

Par exemple, quelqu'un vous offre une rémunération mensuelle en échange de l'édification d'un bâtiment à effet de voisinage négatif. De plus, vous allez récolter davantage de pollution et de déchets, et voir la valeur des terres diminuer dans les zones proches de ce bâtiment.

Si vous acceptez le contrat, vous pourrez construire le bâtiment demandé, bien que vous n'ayez pas de limite de temps pour le faire. Bien sûr, les paiements ne vous arrivent que lorsque vous avez installé le bâtiment. Vous ne pouvez placer un tel bâtiment qu'après l'offre d'un tel contrat, et ne pouvez avoir qu'un seul bâtiment de chaque type dans votre ville.

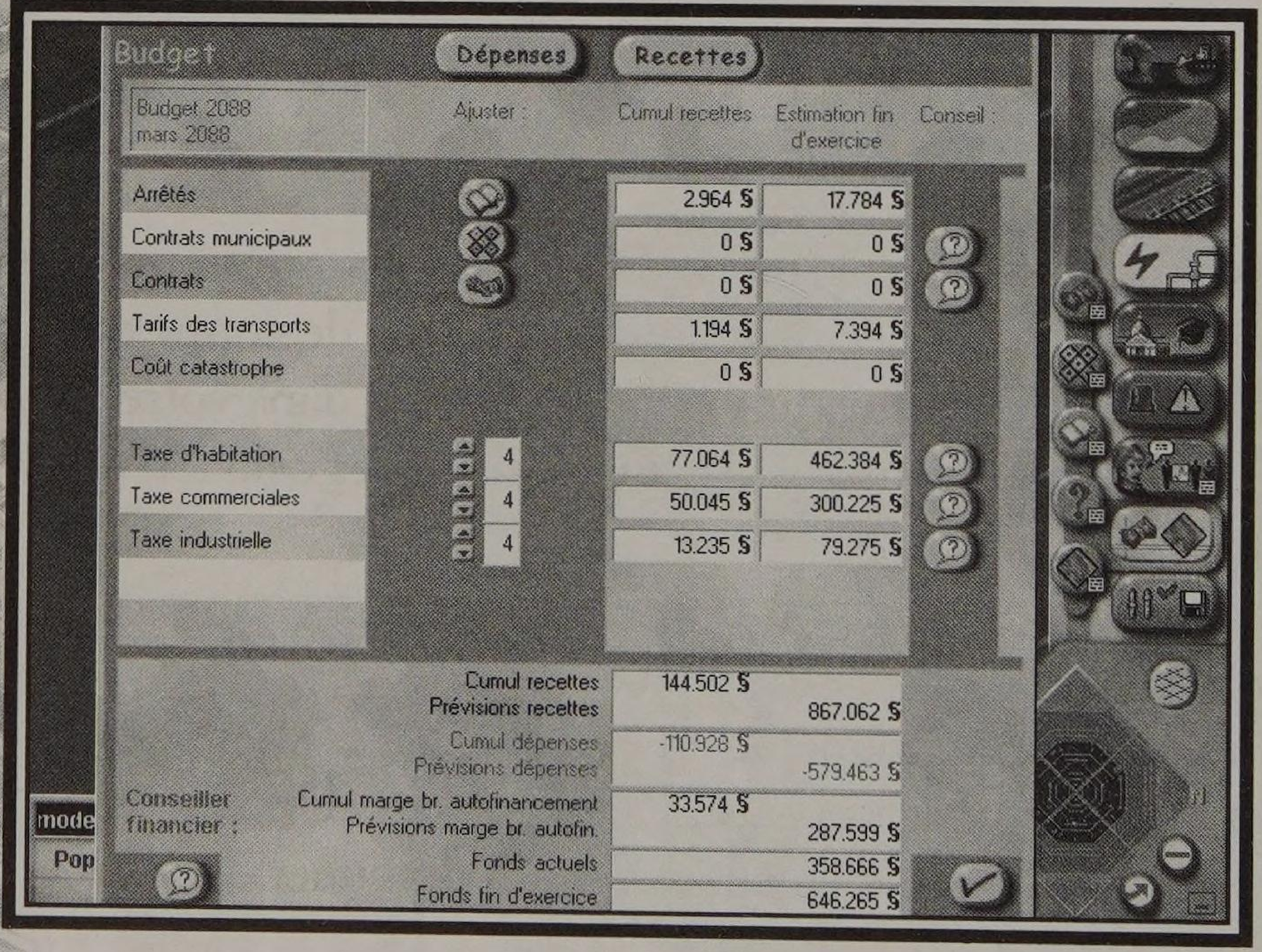
Vous avez la possibilité de placer le bâtiment assez loin des parties principales de la ville, afin de réduire les effets négatifs, mais notez qu'il faudra des moyens pour s'y rendre aisément, y placer des services publics et ainsi de suite, afin que vous puissiez continuer à toucher vos pots-de-vin, heu… rémunérations.

La grande question est de savoir s'il faut accepter le contrat ou non. Nous allons y venir. Mais d'abord, voici quelques détails sur les contrats commerciaux.

Obtenir un contrat commercial

Les contrats commerciaux sont des événements imprévisibles, qui démarrent en 1915, si :

- Vous avez moins de 3 ans de dépenses de fonctionnement, *et*
- Plus de 3 ans se sont écoulés depuis que l'on vous a proposé un contrat commercial, *et*
- Plus de 5 ans se sont écoulés depuis que vous avez terminé un contrat commercial



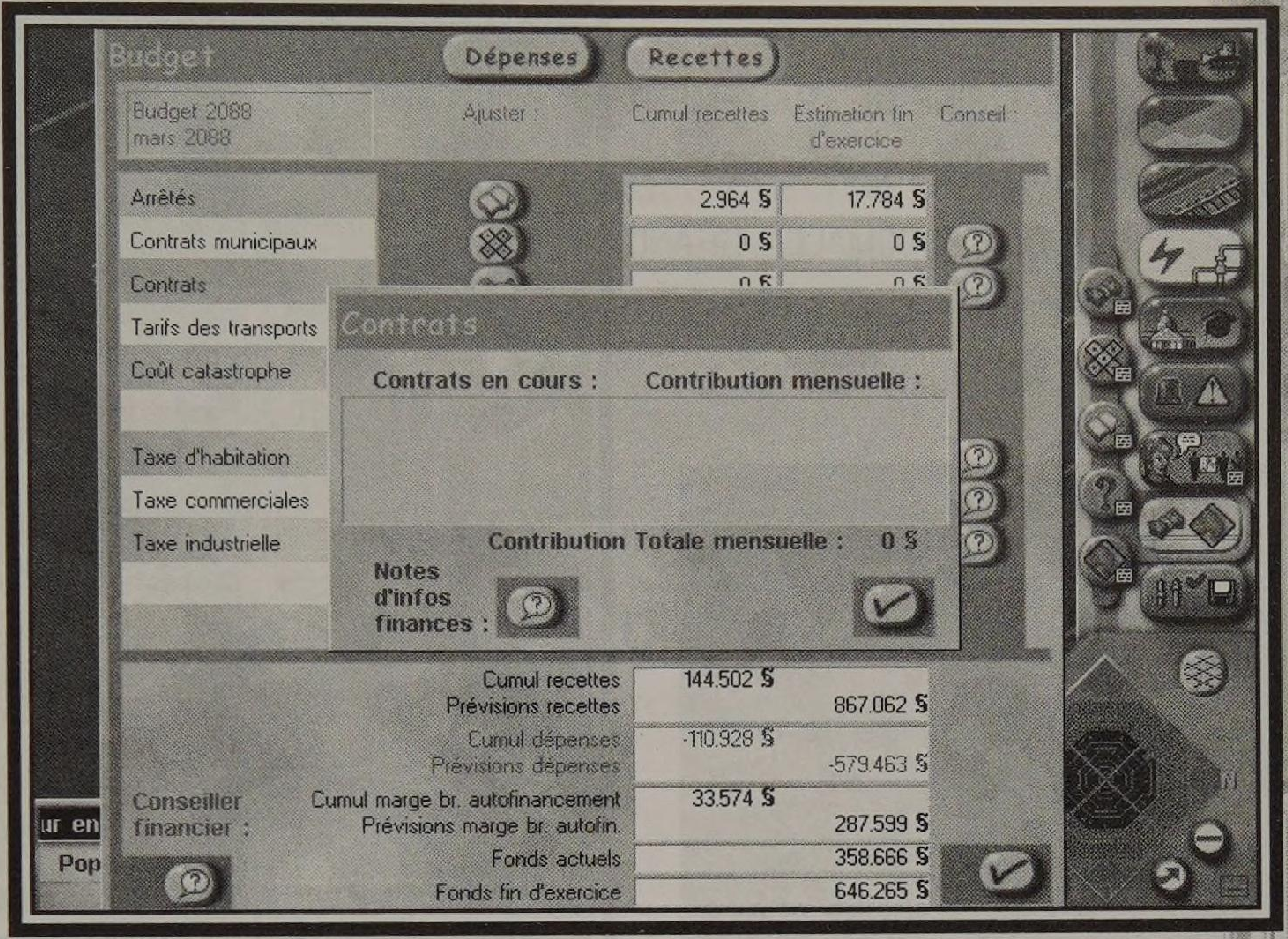
Budget 2088 mars 2088	Ajuster :	Cumul recettes	Estimation fin d'exercice	Conseil :
Arrêtés		2.964 $	17.784 $	
Contrats municipaux		0 $	0 $	?
Contrats		0 $	0 $	?
Tarifs des transports		1.194 $	7.394 $	
Coût catastrophe		0 $	0 $	
Taxe d'habitation	4	77.064 $	462.384 $	?
Taxe commerciales	4	50.045 $	300.225 $	?
Taxe industrielle	4	13.235 $	79.275 $	?

Cumul recettes	144.502 $	
Prévisions recettes		867.062 $
Cumul dépenses	-110.928 $	
Prévisions dépenses		-579.463 $
Cumul marge br. autofinancement	33.574 $	
Prévisions marge br. autofin.		287.599 $
Fonds actuels		358.666 $
Fonds fin d'exercice		646.265 $

Conseiller financier :

FIG. 17-1. SUR CE TABLEAU, VOUS POUVEZ VOIR LE RÉSUMÉ DE LA CONTRIBUTION AU BUDGET DES CONTRATS COMMERCIAUX.

Les revenus engendrés par vos contrats commerciaux s'affichent dans la fenêtre des Revenus dans votre budget. En cliquant sur les Contrats commerciaux, le bouton « Conseiller financier » permet d'obtenir un briefing sur le sujet. Si vous cliquez plutôt sur le bouton « Ajuster », vous allez dans la fenêtre des Contrats commerciaux. De là, vous pouvez également consulter votre Conseiller financier.



Budget 2088
mars 2088

	Ajuster :	Cumul recettes	Estimation fin d'exercice	Conseil :
Arrêtés		2.964 $	17.784 $	
Contrats municipaux		0 $	0 $	
Contrats				
Tarifs des transports				
Coût catastrophe				
Taxe d'habitation				
Taxe commerciales				
Taxe industrielle				

Contrats

Contrats en cours : Contribution mensuelle :

Contribution Totale mensuelle : 0 $

Notes d'infos finances :

Cumul recettes 144.502 $
Prévisions recettes 867.062 $
Cumul dépenses -110.928 $
Prévisions dépenses -579.463 $
Conseiller financier :
Cumul marge br. autofinancement 33.574 $
Prévisions marge br. autofin. 287.599 $
Fonds actuels 358.666 $
Fonds fin d'exercice 646.265 $

FIG. 17-2. CETTE FENÊTRE NE VOUS MONTRE QUE LES REVENUS MENSUELS ISSUS DE VOS CONTRATS COMMERCIAUX.

Les contrats commerciaux sont proposés par des pétitionnaires, et vous en êtes informé à la fois par le téléscripteur et la fenêtre des Pétitionnaires.

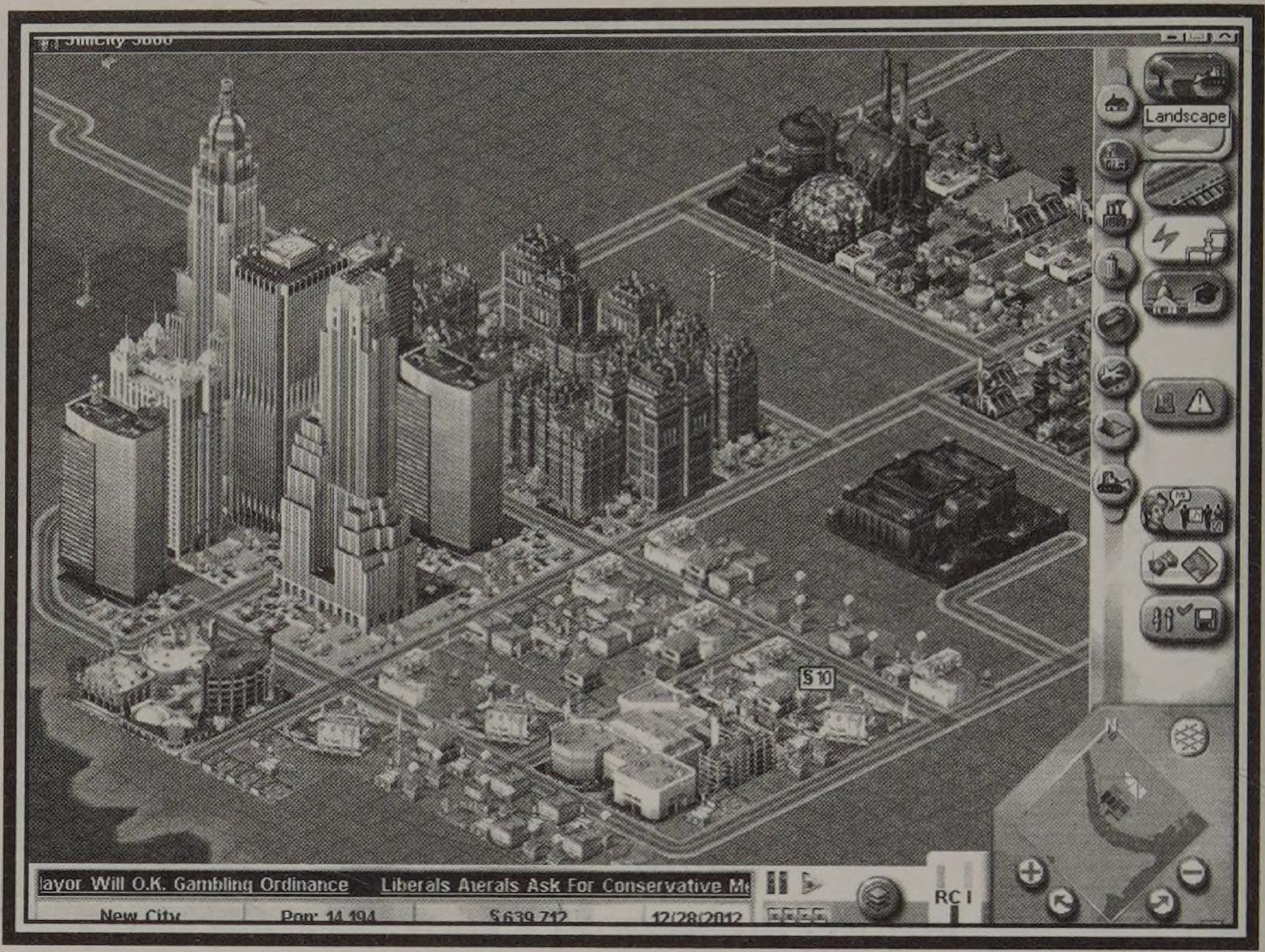
Types de contrats commerciaux

Il existe quatre types de bâtiments issus de contrats commerciaux.

TABLEAU 17-1. L'EFFET DES CONTRATS COMMERCIAUX.

Bâtiment	Bénéfice mensuel	Effets négatifs
Usine de traitement des déchets toxiques	§400/mois	pollution, valeur des terres
Prison avec sécurité maximale	§250/mois	valeur des terrains
Grand centre commercial	§300/mois	pollution, valeur des terrains, réduction énorme de la demande commerciale
Casino	§350/mois	crime, pollution

Fig. 17-3. Usine de traitement des déchets, prison avec sécurité maximale , grand centre commercial et casino.


Landscape
Mayor Will O.K. Gambling Ordinance
Liberals Aperals Ask For Conservative Me
New City
Pop: 14,194
$639,712
12/28/2012
$10
RCI

NOTE

Les valeurs données pour le résidentiel, l'industriel et le commercial sont des « modificateurs » dont la moyenne est calculée par rapport à la zone voisine du bâtiment et ils peuvent entraîner une baisse de valeur des terrains. Utilisez ces valeurs comme des indicateurs de la sévérité de l'effet sur la valeur des terrains. Ce ne sont pas des ajustements monétaires.

Voici un tableau des effets négatifs.

Tableau 17-2. Effets négatifs des bâtiments de contrats commerciaux.

Bâtiment	Déchets	Pollution de l'eau	Pollution de l'air	Valeur terrains résidentiels	Valeur terrains commerciaux	Valeur terrains industriels
Usine de traitement des déchets	+60	+500	+7,000	-§90,000	-§50,000	-§30,000
Prison à sécurité maximale	+144	+70	+70	-§40,000	-§20,000	-§10,000
Grand centre commercial	+144	+80	+60	-§10,000	-§15,000	N/A
Casino	+144	+60	+60	-§40,000	+§15,000	-§15,000

Fin des contrats commerciaux

Il est aisé d'arrêter un Contrat commercial : il suffit de détruire le bâtiment. Le contrat sera supprimé de la liste des Contrats commerciaux, ainsi que les revenus que vous en tiriez.

Étendue de l'effet de voisinage négatif

Chaque Contrat commercial amène à construire un bâtiment de 5 × 5 carrés, mais l'effet négatif se propage dans chaque direction, tout en s'amenuisant avec l'éloignement.

Que faire ou ne pas faire ?

Voici la question que nous n'arrêtons pas de nous poser. Devons-nous être de bons petits maires et refuser ces abominables Contrats commerciaux ? Ou devrions-nous céder à la tentation ? Voyons le pour et le contre.

Le pour :

- Vous obtenez un revenu mensuel stable et plutôt décent.
- L'esthétique de ces bâtiments est plutôt sympa.
- Ils augmentent la complexité et la valeur de divertissement de votre ville.

Le contre :

- Les déchets, la pollution et la dépréciation de la valeur des terrains peuvent être assez sévères.
- Le casino engendre la criminalité.
- Le grand centre commercial réduit considérablement la demande commerciale.
- Personne ne désire habiter près d'une usine de traitement des déchets toxiques ou d'une prison à sécurité maximale.

La conclusion ? Prenez l'argent et disparaissez !.

Non, pas vraiment ! Il se trouve qu'il y a des choses à faire pour atténuer les nuisances les plus graves liées à chacun de ces bâtiments, tout en faisant bon usage de ceux-ci.

Usine de traitement de déchets toxiques : Placez-la sur le bord de la carte de votre ville. Cela divisera par deux la pollution. Et comme elle se trouve en bordure, la dépréciation des terrains sera minime. Pour atténuer la pollution de l'air et de l'eau, plantez des arbres et construisez une usine de traitement d'eau à proximité. Pour ce

qui est de la production de déchets, vous pouvez envisager de placer une zone d'ensevelissement ou un incinérateur à proximité.

Prison à sécurité maximale : Elle dépréciera avant tout la valeur des terrains. Il sera plus facile de gérer la pollution et les déchets. Tout comme pour l'usine de traitement des déchets, là encore, le meilleur emplacement est en bordure de votre carte. N'ayez pas peur de placer cette prison sur votre territoire le moins attractif. Vous n'aurez pas à vous soucier d'une augmentation de la criminalité. Le terme « sécurité maximale » veut dire ce qu'il veut dire. Personne ne sort d'une telle prison avant que sa peine ait été effectuée.

Super centre commercial : Une affaire délicate. Il produit davantage de pollution que la prison à sécurité maximale et le casino, mais moins que l'usine de traitement de déchets. La réduction de la valeur des terrains est moins importante qu'avec les autres contrats commerciaux. L'effet le plus négatif est une réduction considérable de la demande commerciale. De plus, pour éviter de réduire à néant vos revenus fiscaux issus du commerce, il faut que le centre commercial soit prospère et le placer en bordure de la carte n'est donc pas une bonne idée. Vous pouvez le faire si votre système de transport permet aux Sims de s'y rendre facilement. Autre solution : placer le super centre commercial à une courte distance de votre quartier commercial, ou de l'entourer de parcs et autres installations à même de faire augmenter la valeur du terrain. Ne le placez pas trop près du centre ville. Pour compenser la réduction de la demande commerciale, baissez la taxe commerciale d'un point ou deux, ou édictez des arrêtés qui encouragent la croissance commerciale.

Casino : Les problèmes de déchets et de pollution sont modérés, et vous savez comment les gérer. La réduction de la valeur des terrains est plus importante que dans le cas d'un super centre commercial, mais pas autant que pour l'usine de traitement de déchets ou la prison à sécurité maximale. Le problème principal lié au casino est le crime. Placez-le loin du centre ville et installez un ou deux postes de police tout près. Les « Sims en bleu » écarteront les malfrats.

En résumé, même si ces contrats commerciaux peuvent poser des problèmes, ils ne présentent rien qu'un maire futé et éclairé ne puisse gérer. Donc, acceptez-les lorsqu'on vous les propose !

Chapitre 18

Événements déclenchés et seuils d'événements

Au fur et à mesure de l'évolution de votre ville, certains événements se produisent. Ils peuvent être de deux types :

- Déclenchés dans le temps
- Récompensés pour une étape importante

Le premier type d'événements se produit pendant ou après certaines années et il se traduit par la disponibilité d'un nouveau type de bâtiment ou de structure. Il diffère des événements dépendant du temps, comme lorsque de nouveaux arrêtés deviennent disponibles.

Le second type d'événements concerne des bâtiments accessibles après qu'aient été atteints certains objectifs. C'est une façon, pour les Sims, de vous congratuler.

Événements déclenchés dans le temps

Voici les événements représentatifs des progrès en électricité, gestion de l'eau, des déchets et des transports en commun.

TABLE 18-1. DATES IMPORTANTES DE *SIMCITY*.

Bâtiment	Année	Coût	Effets
Station de métro	1910	§500	Permet de construire un réseau métropolitain
Aéroport	1930	§500/carré	Permet le voyage dans les airs (qui profite au commerce et à l'industrie)
Incinérateur	1920	§7 500	Brûle jusqu'à 4 kilotonnes de déchets par mois, convertis en pollution !
Station de bus	1920	§150	Aide à réduire la circulation
Usine de traitement des eaux	1935	§15 000	Réduit le niveau de pollution de l'eau et améliore le système de distribution d'eau
Autoroute	1940	§500/carré	Gère un trafic quatre fois plus intense qu'une route à deux voix
Usine de gaz	1955	§4 500	Fournit 3 000 MW/h/mois d'énergie relativement propre
Usine de dessalement de l'eau	1960	§1 000	Fournit de l'eau aux Sims, mais doit être placée près d'un océan
Usine nucléaire	1960	§20 000	Fournit 1 600 MW/h/mois d'énergie propre avec des risques si elle fonctionne au-delà de sa capacité
Centre de recyclage	1970	§5 000	À l'usage de la population
Éolienne	1980	§250	Fournit 200 MW/h/mois d'électricité propre, fonctionne mieux en altitude
Générateur solaire	1985	§15 000	Fournit 5 000 MW/h/mois d'électricité propre, écologique.
Incinérateur de déchets convertis en énergie	2000	§25 000	Convertit jusqu'à 5 250 kilotonnes de déchets par mois en électricité mais produit de la pollution dans l'air et réduit la valeur des terrains
Usine à micro-ondes	2020	§30 000	Fournit 14.000 MW/h/mois d'électricité propre
Usine de fusion	2050	§50 000	Fournit 50 000 MW/h/mois d'électricité propre

Récompensés pour une étape importante

En plus de la satisfaction que vous tirez du travail accompli en tant que Maire, ces récompenses ont parfois des effets secondaires intéressants.

TABLE 18-2 RÉCOMPENSES POUR ÉTAPE IMPORTANTE

Bâtiment	Étape importante
Mairie	Population à 5 000
Hôtel de ville	Population à 20 000
Palais de justice	Population à 25 000
Parc national	Plus de 35 carrés de parc
Statue	Population à 35 000
Phare	Population à 15 000
Country Club	Population à 125 000
Base militaire	Population à 80 000
Institut médical	Population à 80 000, date > 1999
Centre scientifique	Niveau éducatif > 135, date > 1999
Centre artistique	Population à 100 000
Université	Niveau éducatif > 105
Parc à thèmes	Population à 80 000
Entreprise de défense	Base militaire dans la ville
Bourse	Population à 200 000, niveau de trésorerie > 50 000
Port spatial	Aéroport développé de 50 carrés, date > 2050

TABLE 18-3. EFFET DES RÉCOMPENSES SUR LA VALEUR DES TERRAINS.

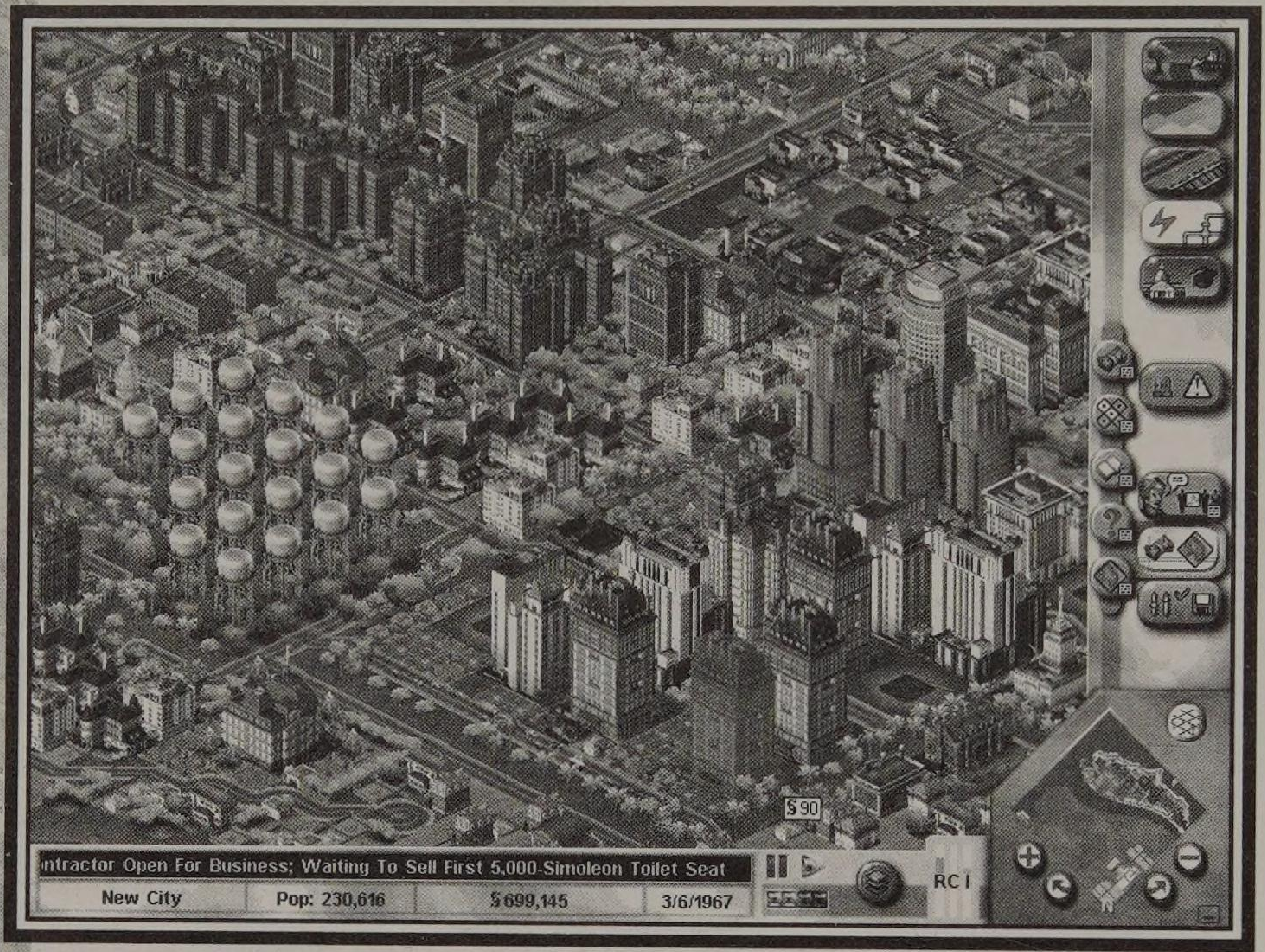
Bâtiment	Residentiel	Commercial	Industriel	Zone non RCI
Mairie	23	20	2	2
Hôtel de ville	20	25	N/A	N/A
Palais de justice	20	25	N/A	N/A
Parc avec geyser	5	15	5	5
Statue	18	18	5	4
Phare	12	25	0	0
Country Club	35	7	5	5
Base militaire	-20	12	12	-8
Institut médical	5	5	5	5
Centre scientifique	10	10	N/A	N/A
Centre artistique	12	20	0	0
Université	5	15	0	0
Parc à thème	-18	12	0	0
Entreprise de défense	-20	18	12	-8
Bourse	-5	35	-4	0
Port spatial	-30	-25	10	0

Chapitre 19
Synthèse

Bien. Vous vous êtes maintenant familiarisés avec les divers éléments qui permettent à *SimCity* de fonctionner. Vous maîtrisez pleinement le RCI et les effets de la valeur du terrain sur le développement du bâtiment et les impôts, ce qui fait que les populations s'accroissent ou diminuent, l'effet des divers types d'arrêtés, de l'électricité, de l'eau, des moyens de transport et des services publics. Vous êtes prêt à prendre le poste de *Maire* !

Selon la philosophie que vous adopterez, vous pourrez faire de votre ville une métropole prospère, une plaisante cité de banlieue, ou même un paysage pastoral chéri par quelques Sims privilégiés. Dans ce livre, nous avons tenté de vous aider à comprendre le fonctionnement de *SimCity 3000* et comment faire pour augmenter la population, la valeur du terrain, la taille de la ville et la qualité de la vie. Cependant, avec une compréhension plus profonde de la façon dont fonctionnent les choses dans votre ville, vous pouvez déterminer sa direction et disposer d'un meilleur contrôle sur le type de ville que vous créez.

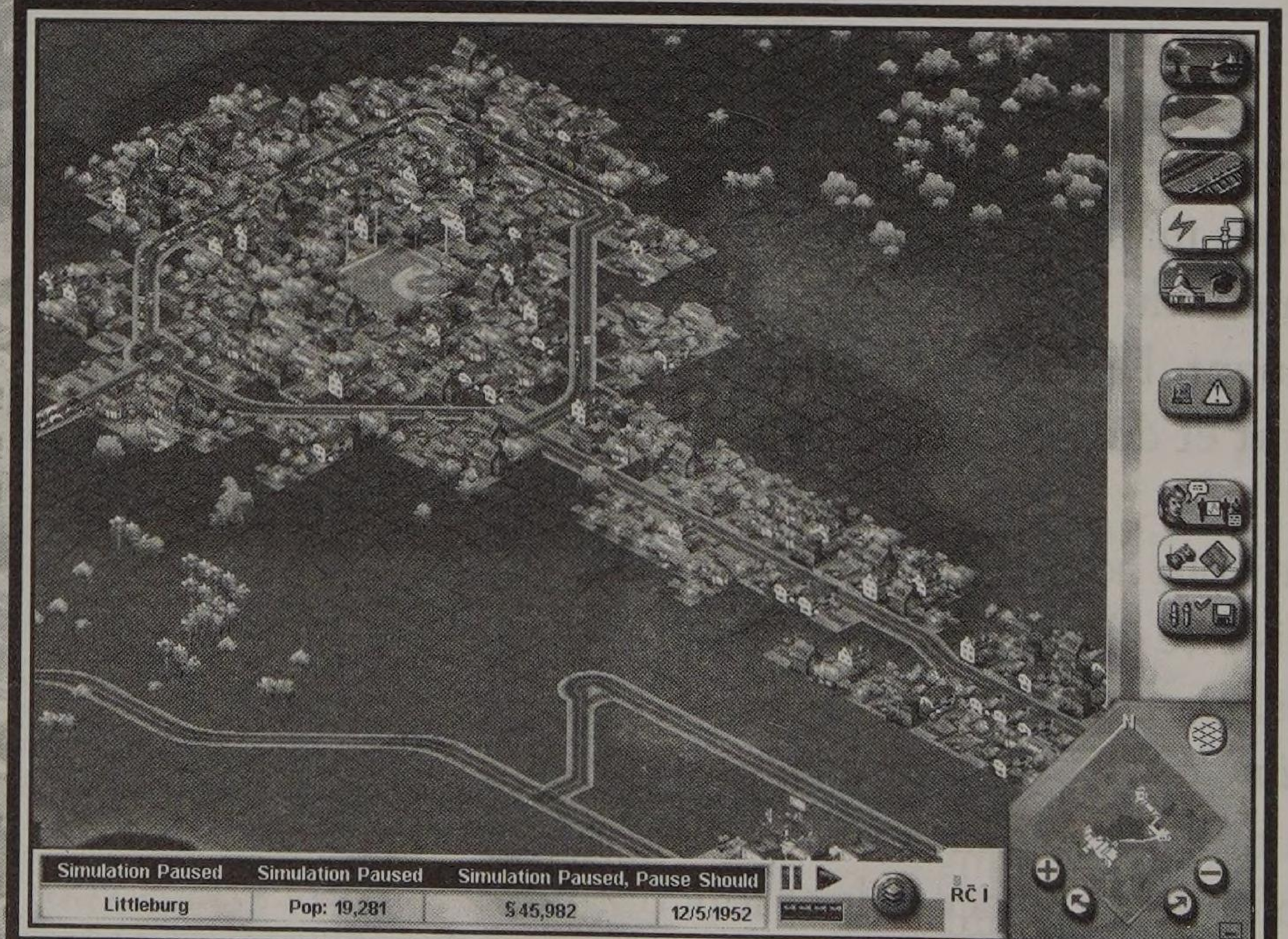
Que désirez-vous bâtir aujourd'hui



ntractor Open For Business; Waiting To Sell First 5,000-Simoleon Toilet Seat

New City | Pop: 230,616 | §699,145 | 3/6/1967

FIG. 19-1. *SIMCITY 3000* VOUS PERMET DE BÂTIR D'IMMENSES VILLES AVEC DES CENTRES VILLES PROSPÈRES.



Simulation Paused Simulation Paused Simulation Paused, Pause Should

Littleburg | Pop: 19,281 | §45,982 | 12/5/1952

FIG. 19-2. VOUS POUVEZ AUSSI BÂTIR DES VILLES PLUS MODESTES.

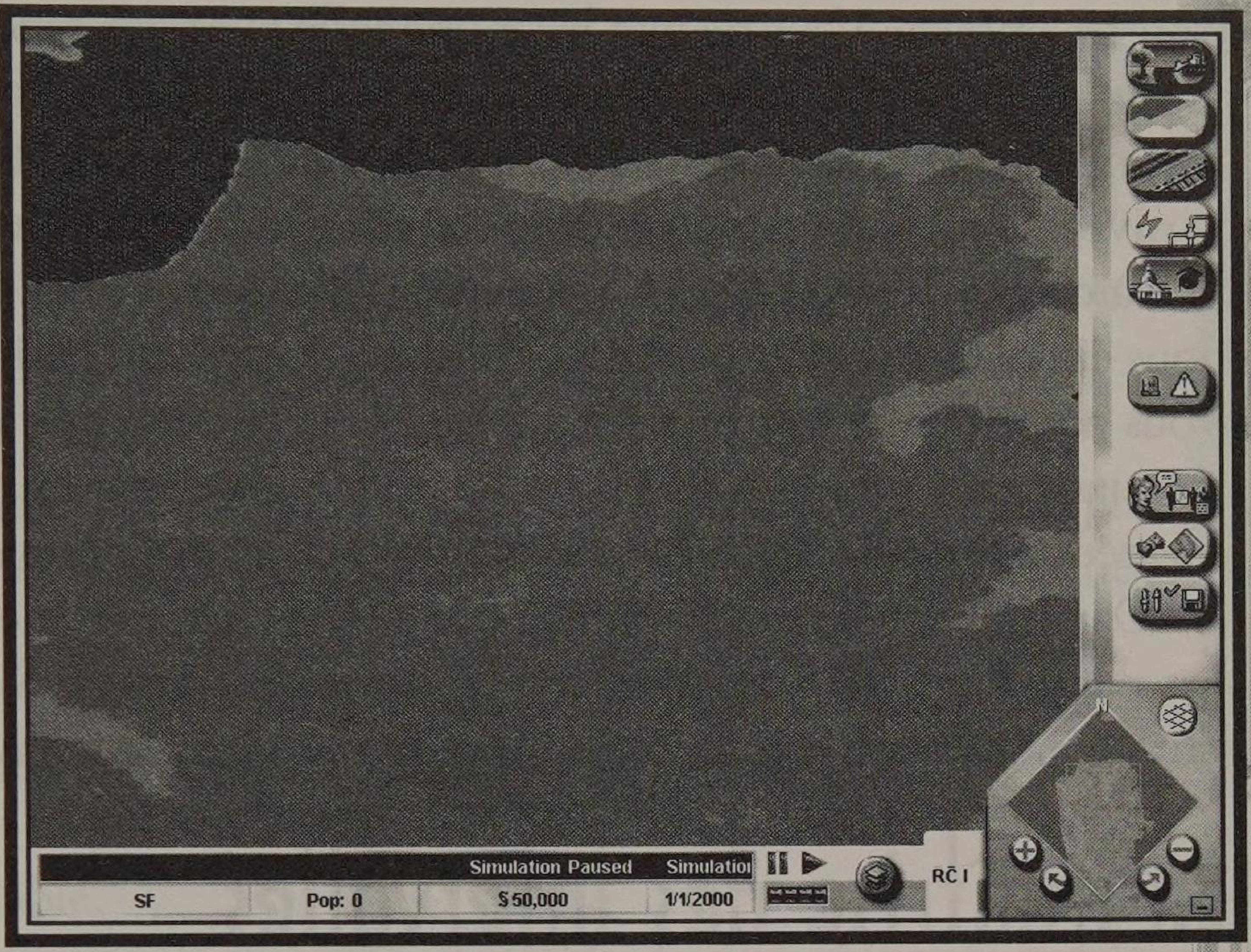

Simulation Paused
Simulation
SF
Pop: 0
$50,000
1/1/2000
N
RČI

FIG. 19-3. VOUS POUVEZ MÊME BÂTIR UNE COMMUNAUTÉ AGRICOLE.

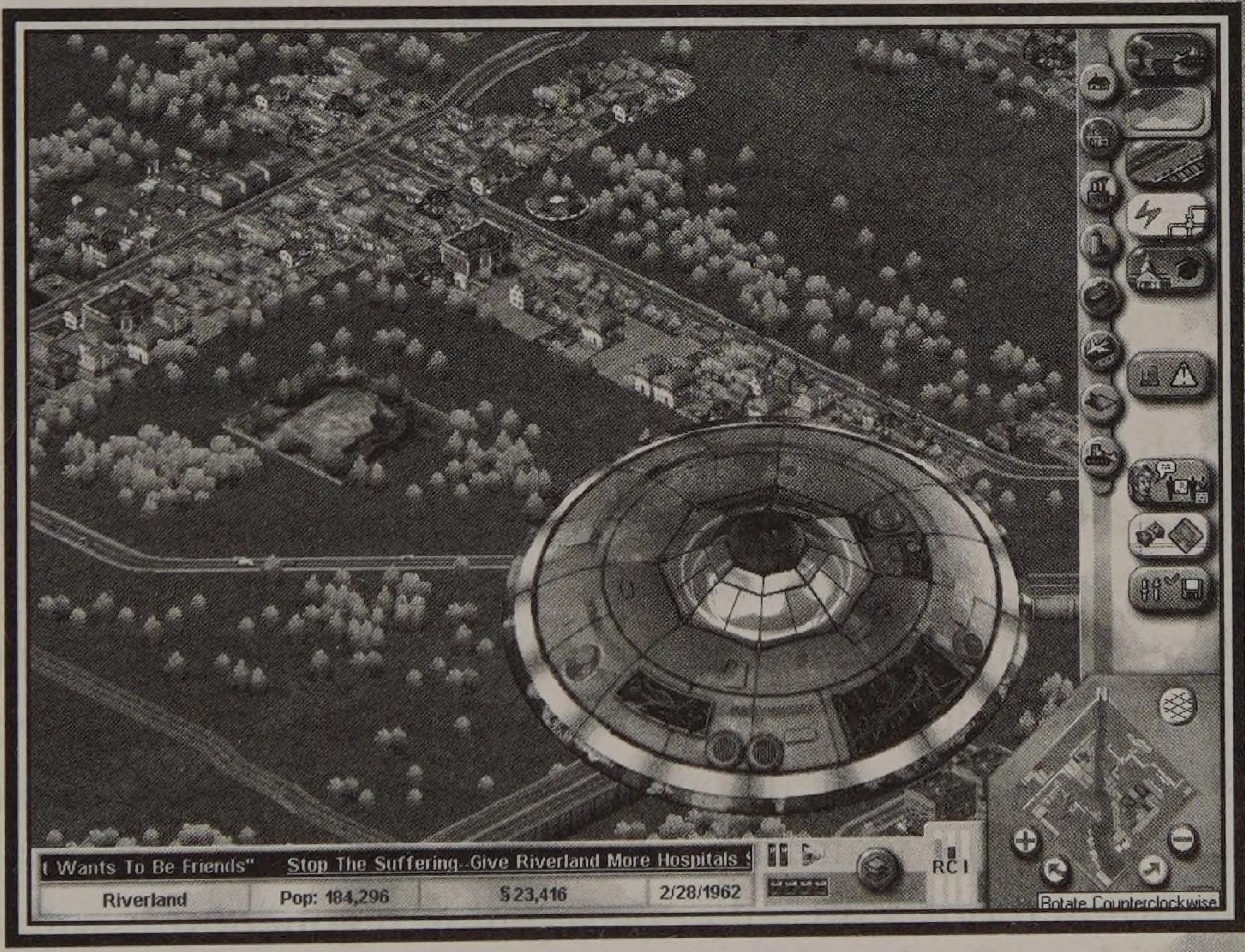
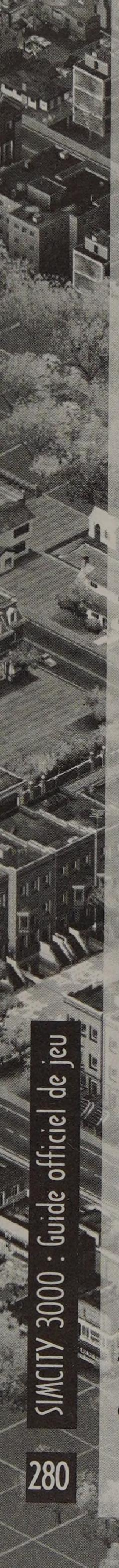

Wants To Be Friends"
Stop The Suffering--Give Riverland More Hospitals
Riverland
Pop: 184,296
$23,416
2/28/1962
N
RČI
Rotate Counterclockwise

FIG. 19-4. LA CARTE DU TERRAIN DE SAN FRANCISCO A ÉTÉ CRÉÉE EN UTILISANT DES CARTES TOPOGRAPHIQUES RÉELLES. VOIR L'ANNEXE A.

Si on juge la façon dont opère *SimCity*, il pourrait sembler que le seul type de ville qu'on puisse construire est une mégalopole géante – avec pour mission unique d'être toujours plus grande et peuplée. Pour être honnête, certains aspects du moteur de simulation favorisent une telle ville, dotée d'un centre ville avec une zone commerciale très dense. Cependant, vous pouvez bâtir une ville solvable et harmonieuse en suivant d'autres critères. Vous pouvez bâtir une ville avec des zones de faible densité et demeurer financièrement solvable. Une telle ville aurait un aspect fort différent des grandes métropoles. Et c'est là un des aspects qui fait le charme de *SimCity 3000*. Étant donné le niveau de détail graphique de cette simulation, les villes peuvent réellement ressembler à ce que vous désirez. Nous ne vous dirons pas quel type de ville construire, mais nous encourageons les expérimentations. Essayez de bâtir des villes très différentes. Vous pouvez créer une étendue de banlieue, ou bien une ville remplie de centres commerciaux, une ville de campagne ou un groupe de petites communautés individuelles séparées par des lacs, rivières ou montagnes. Faites preuve d'imagination.

Dans le reste de ce chapitre, nous allons tenter de mettre les divers éléments en perspective afin de vous fournir une vision pratique de *SimCity* sous un autre angle. En premier lieu, il est important de comprendre comment fonctionne *SimCity*.



La maîtrise des intervalles

Même si vos villes semblent évoluer sur un rythme linéaire du temps, *SimCity 3000* fonctionne en vérifiant certaines valeurs internes à des intervalles définis. Pour la plupart, ces intervalles correspondent à des mois de temps Sim. Chaque mois constitue donc un repère. Une des clés du succès dans *SimCity 3000* est d'être conscient des informations utilisées par le simulateur. En intégrant ces diverses « couches » d'information dans votre point de vue, vous pouvez améliorer vos chances de réaliser vos projets.

Le Maire comme pilote

Une fois que vous avez saisi les divers éléments qui affectent votre ville, vous pouvez commencer à comprendre les types d'informations que vous devez suivre à la trace, sur une base mensuelle ou annuelle. Le mieux est de prendre l'exemple de la façon dont un pilote maîtrise un avion – en créant une check-list de tâches à accomplir ou d'informations à surveiller de manière régulière.

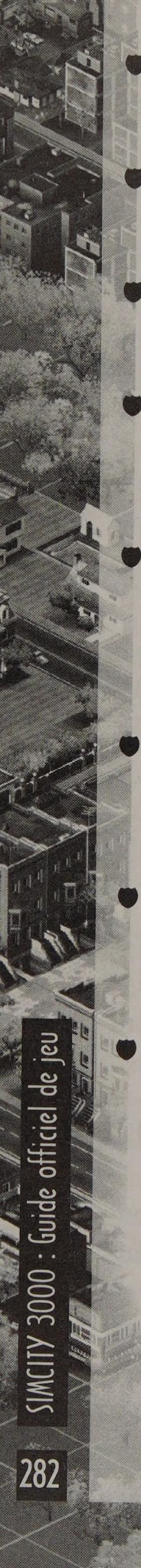
Lorsqu'on pilote un avion ou même un véhicule, il est important de surveiller certaines conditions et informations sur une base répétitive. Par exemple, au niveau le plus simple, un pilote contrôle régulièrement l'altitude de l'avion et les signaux radar. Tout comme, un automobiliste vérifie régulièrement le rétroviseur, la vitesse du véhicule et même le niveau d'essence et de température du moteur.

De même, dans *SimCity*, il existe un certain nombre d'éléments dont il faut constamment suivre l'évolution. Cela inclut des aspects tels que la demande relative pour le développement résidentiel, commercial et industriel (RCI), le budget actuel ou encore la distribution d'eau, pour n'en citer que quelques-uns.

Échantillon

Essayons d'arrêter le temps dans une ville et de voir ce qui se passe. Nous allons prendre une vue des diverses « couches » de la ville et à partir de là, voir ce dont nous devons garder en conscience.

- La demande globale en RCI est la force fondamentale à la source du développement de votre ville.
- L'électricité est indispensable.
- L'eau est nécessaire pour les développements de haute densité et la valeur du terrain et aussi pour réduire les risques d'incendie.
- Le transport est une couche complexe qui affecte les endroits où les Sims peuvent se rendre. Le transport peut être subdivisé en deux catégories distinctes : les routes et les transports en commun.
- La pollution résulte de l'industrie et de la circulation, mais surtout de l'industrie. D'autres facteurs, tels que le développement commercial et résidentiel peuvent également produire une petite quantité – mesurable – de pollution. La pollution est inévitable, mais elle doit être surveillée et réduite.
- Votre ville produit des déchets qui peuvent s'accumuler et diminuer la valeur du terrain s'ils ne sont pas éliminés. Il faut donc surveiller la quantité de déchets.
- La croissance d'une ville sera restreinte s'il n'existe pas suffisamment de connexions vers l'extérieur. Il faut construire des aéroports et des ports et les faire croître avec la ville.
- Le crime est un danger réel pour la croissance de votre ville et il faut donc surveiller le niveau des effectifs de police.
- Le feu peut détruire des villes entières s'il n'est pas mis sous contrôle et il faut donc surveiller ce point. (Même si vous avez désactivé les catastrophes, les Sims demanderont des casernes de pompiers.)
- Vos résidents ne vivront pas jusqu'à un âge avancé si leur santé n'est pas bien prise en compte. Il faut donc prévoir suffisamment d'hôpitaux et des arrêtés de protection de la santé.



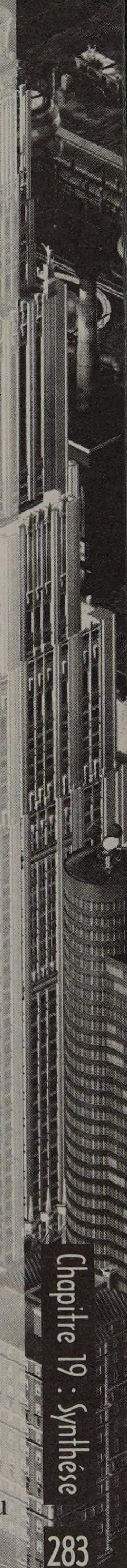
- Votre ville ne se développera pas à son potentiel maximal si vos résidents ne reçoivent pas une bonne éducation. Il faut donc bâtir des écoles et des universités et surveiller leur efficacité.
- Les Sims perdront le bénéfice de leur éducation s'il n'est pas possible de la stimuler. Il est donc nécessaire de leur fournir des bibliothèques et des musées et de surveiller ce facteur.
- Les Sims ne toléreront pas une ville ennuyeuse et demanderont à ce qu'on les divertisse. Il faut leur fournir des stades, des parcs, et d'autres lieux de loisirs si l'on veut les garder heureux.
- Si l'électricité et l'eau sont indispensables, l'argent l'est tout autant. Tous les services publics que vous fournissez vous coûtent de l'argent. Il vous faut constamment garder un œil sur votre budget – non pas seulement les bénéfices ou pertes mais aussi le détail des impôts et des subventions.
- Les arrêtés vous permettent d'influer sur le développement de votre ville, sur la qualité de la vie et dans certains cas sur l'argent qui arrive dans votre budget. Vous devez être conscient de l'effet des divers arrêtés. Chacun d'entre eux a un coût et un bénéfice. Vous devez donc périodiquement peser le ratio coût-bénéfices afin de voir s'il faut renforcer ou annuler un arrêté à un moment donné.
- Il vous faut périodiquement estimer la possibilité d'établir un contrat municipal avec une ville voisine pour ce qui est de l'électricité, de l'eau ou du traitement des déchets. Si vous passez de tels contrats, il faut les surveiller soigneusement, car ils peuvent avoir beaucoup d'effets sur votre ville – et pas toujours désirables.
- Périodiquement, vous serez confrontés à des contrats commerciaux. Il faut vous bien connaître l'état de votre ville et la façon dont ce contrat pourrait affecter vos objectifs à long terme. Une fois qu'un tel contrat a été établi, il faut le surveiller périodiquement pour voir s'il répond toujours aux besoins de la ville.
- Une des meilleures façons de garder le contact avec les besoins de vos citoyens est d'observer le téléscripteur et de vérifier périodiquement les demandes de vos conseillers et pétitionnaires. Ces derniers sont importants car ils représentent la voix de la population. Cela dit, il n'est pas toujours nécessaire d'y prêter attention. Vous êtes le Maire. Le pouvoir de décision vous revient.

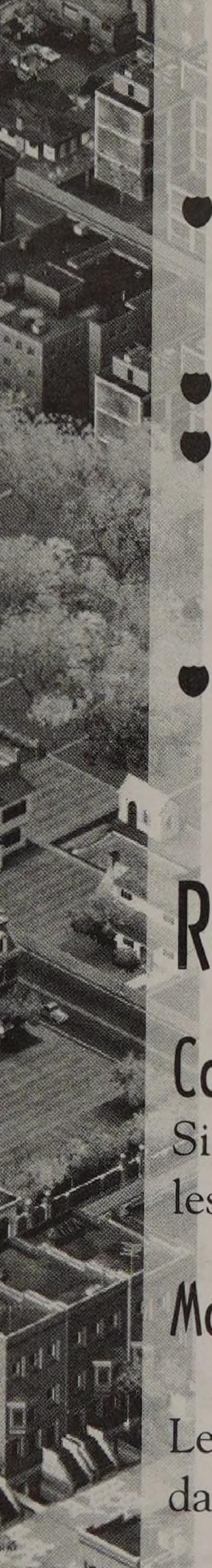
Qui a dit que la gestion d'une ville était facile ?

Comment prendre des décisions intelligentes

Nous venons de voir quels facteurs affectent la croissance de votre ville. À présent, voyons comment superviser ces facteurs de manière à prendre les meilleures décisions possibles. Voici une liste des tâches attendues du Maire :

- Vérifiez la demander en RCI. Vous devriez garder un œil alerte sur la montée ou la descente de la valeur des terrains résidentiels, commerciaux et industriels. Même si vous ne désirez pas bâtir à l'excès, votre ville ne se développera que si vous proposez des terres pour son développement. Il existe souvent un délai entre le temps où vous créez de nouveaux secteurs pour le bâtiment et l'effet sur la demande RCI.
- Surveillez le téléscripteur, avec un œil sur ce qui est inhabituel.
- Vérifiez périodiquement si de nouvelles pétitions ont été déposées.
- Dans le doute, voyez ce que recommandent vos conseillers.
- Vérifiez votre budget : il vous faut toujours bien connaître les fonds disponibles, le cash flow (positif ou négatif) et les bilans de fin d'année. Si vous avez 2 000 F de disponible en cash, mais que votre bilan de fin d'année est de 5 F, cela signifie que vous aurez un cash flow négatif de 1995 F pendant l'année et à moins de générer des revenus ou couper dans les dépenses, vous serez bientôt en faillite.
- Effectuez quelques vérifications de la densité de crime par rapport à la présence de policiers et de pompiers. Faites en sorte que votre ville soit un lieu de sécurité, parce que cela se traduira en une plus grande valeur du terrain, et donc davantage d'impôts et une ville à même d'attirer davantage de Sims.
- De même, assurez-vous de disposer de suffisamment de bâtiments éducatifs et de lieux de soins pour votre population. Veillez à allouer suffisamment d'argent à ces postes. Vérifiez l'information relative aux écoles, universités et hôpitaux afin de voir leur niveau de performance.
- Vérifiez que votre système de distribution d'eau dessert chaque bâtiment. Le développement du terrain est sévèrement limité lorsque l'eau manque.
- Vérifiez le niveau de pollution dans votre système de distribution d'eau. La pollution peut réduire considérablement l'efficacité de vos sources d'eau.
- Vérifiez vos lieux d'enfouissement de déchets et vos incinérateurs – ils doivent opérer au-dessous de leur niveau de capacité.
- De temps à autre, particulièrement lorsque la ville croît vite, vérifiez votre centrale électrique afin d'être sûr qu'elle ne fonctionne pas au-dessus de 100 %. Si elle est proche de 100 % ou juste au-dessus, il est temps de bâtir une deuxième centrale ou





d'acheter de l'électricité à un voisin, si votre budget le permet. Faire tourner une centrale au-dessus de sa capacité va finir par la faire exploser.

- Regardez les bâtiments de votre ville. Leur aspect laisse-t-il à désirer ? Y a-t-il beaucoup de lots vacants ? Si c'est le cas, il faut faire quelque chose pour augmenter la valeur du terrain.
- Vérifiez le niveau de pollution périodiquement.
- De temps en temps, informez-vous sur des bâtiments et zones individuels. Prêtez attention aux niveaux de valeur du terrain et de pollution, gardez un œil sur vos installations publiques telles que les centrales électriques et pompes à eau. Leur temps de vie est limité et elles peuvent se détériorer dans le temps.
- Utilisez les divers tableaux et cartes pour avoir une image plus large de votre ville et de leurs informations pour identifier des tendances et zones de troubles.

Résolutions

Comment gérer efficacement votre budget

Si vous avez des besoins de trésorerie – une chose commune pour un maire – voici les mesures que vous pouvez prendre.

Méthodes directes

Les actions qui suivent permettent d'améliorer votre budget et vous laissent avec davantage d'argent à la fin de l'année :

Augmenter les impôts : ce n'est jamais une décision populaire et cela peut affecter l'opinion des Sims à votre sujet. Si les impôts augmentent trop, la croissance de la ville sera ralentie. Plus une ville grandit et plus ses habitants sont sensibles aux augmentations d'impôts.

Souscrire un emprunt : vous pouvez augmenter votre trésorerie en souscrivant un emprunt, mais vous devrez le payer sur 10 ans. C'est une bonne idée si la ville est endettée. Mais veillez alors à investir l'argent sagement et à faire en sorte qu'il produise des dividendes.

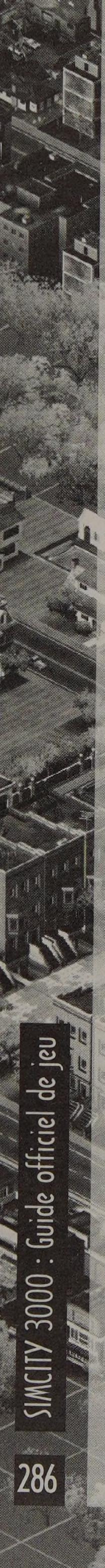
Réduire les dépenses : parfois, vous devez trouver des façons de réduire les dépenses. C'est une opération qui a ses risques et ses avantages. Parmi les méthodes pour réduire les dépenses figurent les suivantes :

- Réduisez les dépenses des services : il y a des risques. D'abord, il est probable que les services vont se dégrader et affecter votre ville en d'autres manières. Par exemple, réduire le financement du poste de police aurait pour résultat un accroissement du crime, ce qui engendrerait une baisse de valeur du terrain, et donc des rentrées fiscales plus faibles. Réduire les dépenses d'autres postes aurait d'autres effets, tout aussi ennuyeux. Qui plus est, les fonctionnaires peuvent se mettre en grève pour protester contre de telles mesures.
- Réduisez l'infrastructure : il se peut que vous ayez créé des redondances dans certaines zones. Par exemple, vous avez pu construire trop de routes. En remplaçant certaines routes par des petits parcs, vous pouvez améliorer la valeur des terrains et réduire les coûts du service des transports. Si vous avez trop d'hôpitaux et de casernes de pompiers, le fait d'en passer certains au bulldozer peut réduire considérablement votre budget annuel.
- Annulez ou mettez en vigueur des arrêtés : certains arrêtés sont coûteux, tandis que d'autres font entrer plus d'argent dans les caisses. Ce peut être une façon d'affecter votre trésorerie. Pour en savoir plus, relisez le chapitre 15.
- Établissez des contrats municipaux : parfois, un bon contrat avec un voisin peut vous tirer d'affaire dans l'urgence. Examinez les termes avant de signer et s'ils vous apportent un bénéfice patent, allez-y !
- Établissez des contrats commerciaux : périodiquement, vous recevrez des offres d'une entreprise extérieure désireuse de construire dans votre ville. De tels contrats font entrer de l'argent mais ils ont aussi des effets secondaires indésirables. Relisez le chapitre sur les contrats commerciaux pour en savoir plus.

Méthodes indirectes

Il existe d'autres moyens pour faire rentrer les Simflouzes :

Augmentez la valeur des terrains : c'est une des méthodes de base pour améliorer la santé fiscale de votre ville. Cependant, l'augmentation de la valeur des terrains est toujours la conséquence d'autres actions que vous aurez entreprises comme la réduction de la pollution, l'élimination des déchets, la réduction de la criminalité. Satisfaire la demande pour un type de zone va créer plus de demandes pour d'autres types de zones. Un secteur industriel prospère entraîne de la demande dans le résidentiel et un secteur résidentiel en croissance crée de la demande en industriel et commercial.



Construisez et développez ports et aéroports : une façon d'accroître l'approvisionnement et la demande dans votre ville est de veiller à ce qu'il existe des connexions adéquates avec le monde extérieur. Parfois, une ville a besoin de s'étendre, et à certains seuils de population, les aéroports et ports doivent être agrandis pour que la ville conserve sa tendance à la croissance. Mais ne dépensez pas trop. Les aéroports et les ports engendrent des coûts énormes – ils ne paient pas d'impôts – ils génèrent crime et pollution et consomment beaucoup d'eau et d'électricité. Agrandissez ces installations lentement tandis que votre population augmente, en particulier si la demande industrielle ou commerciale faiblit et que d'autres mesures sont inefficaces. Voyez aussi les notes sur les caps de RCI ci-dessous.

Construisez de nouvelles connexions avec les villes voisines. Elles stimulent les affaires et la demande, et peuvent parfois réveiller une économie stagnante.

Encourager la croissance de la ville

Les villes peuvent cesser d'évoluer pour diverses raisons. Il existe deux causes à l'éventuel marasme pouvant toucher une ville :

- si certains caps de demande sont atteints
- si elle n'apparaît pas comme un endroit désirable pour vivre et travailler

Les caps de demande agissent comme des restrictions à la croissance d'une ville et sont fondés sur les besoins accrus de la population. Ce ne sont pas des limites aussi rigides que dans *SimCity 2000*, mais plutôt des changements fluides dans les besoins de la population.

Par exemple, la demande résidentielle peut diminuer si certaines formes de loisirs ne sont pas disponibles. Cela se produit lorsque la croissance de la population atteint les limites établies par la simulation. Construire une marina ou un zoo peut y remédier. Dans un autre exemple, un petit aéroport pourrait servir les besoins d'une ville de 50 000 habitants. Mais une fois que la ville atteint le million d'habitants, il faudra agrandir l'aéroport pour satisfaire les caps de demande commerciale et industrielle – bien que les aéroports soulagent principalement les caps de demande commerciale. Les ports soulagent quelque peu le cap commercial, mais ils profitent avant tout au secteur industriel. Vous recevrez des messages sur le téléscripteur ou de la part des pétitionnaires pour vous alerter de ce problème.

Si une ville n'est pas désirable et si la demande est faible, vous devez chercher comment la rendre plus attractive. Il y a peut-être trop de pollution et de crime. Les impôts sont peut-être trop élevés et les routes trop encombrées.

Les Sims sont très exigeants et vous devez satisfaire tous leurs besoins, sinon, ils partiront ailleurs et votre ville ressemblera à une cité fantôme. Améliorez la qualité de la vie et les Sims afflueront.

Traiter la pollution

Parfois, en particulier vers le début du XXe siècle, vous devez faire face à une forte pollution. C'est un fait qu'il faut accepter comme tel, mais cela ne signifie pas que vous ne puissiez en minimiser les effets.

À court terme, il n'y a pas grand-chose que vous puissiez faire pour éviter totalement la pollution. Si vous démarrez votre ville vers 1900, la pollution sera un sous-produit de l'industrie, de la circulation, des constructions, et de certains bâtiments tels que votre centrale électrique. Cependant, la pollution est généralement un effet local, ce qui signifie que vous pouvez réduire son effet sur les terrains résidentiels, en gardant ceux-ci loin des grands pollueurs.

- Gardez les zones résidentielles et industrielles éloignées des zones industrielles et d'autres sources de pollution. Si possible, rassembler les zones sources de pollution, y compris les centrales électriques, dans leur propre zone de développement, aussi loin que possible de vos principaux centres commerciaux et industriels.
- Construisez vos bâtiments les plus polluants près du bord de la carte pour qu'une partie de la pollution s'échappe vers l'extérieur.
- Placez les pompes à eau loin des sources majeures de pollution afin d'éviter que votre distribution d'eau soit affectée.
- Utilisez les transports en commun pour réduire les émissions des voitures.
- Certains arrêtés peuvent aider à réduire la pollution dans votre ville. Soyez prudent avec les arrêtés qui restreignent l'industrie parce que vous pouvez légiférer contre les industries polluantes sans interdire pour autant à des industries propres de se développer.

À court terme, ces mesures sont les meilleures que vous puissiez adopter. À long terme, vous pouvez obtenir un effet plus significatif sur la pollution en remplaçant les industries polluantes par des industries plus propres. Pour ce faire, vous devez augmenter

l'espérance de vie de votre force de travail. Vous pouvez aussi améliorer le niveau d'éducation de vos Sims. Si vous réussissez à l'augmenter suffisamment, des industries plus propres se développeront au fil du temps. En promulguant des arrêtés qui favorisent les industries propres, vous favoriserez une telle évolution. Au fur et à mesure des progrès de la technologie, des solutions plus propres se présenteront, jusqu'à ce que, vers le XXIe siècle, votre ville soit presque exempte de pollution.

Réduire la circulation

Il est stupéfiant de constater combien une ville peut se développer. Mais si cela ne se produit pas, c'est que quelque chose ne va pas. L'un des effets secondaires de la croissance est que les infrastructures originelles de votre ville n'arriveront plus à supporter la tâche du transport des gens. Lorsque vous avez bâti votre ville au départ, vous vous êtes peut-être reposé exclusivement sur les routes, ou peut-être sur une combinaison de routes et de rails. Bientôt, ces routes sont bondées. Que pouvez-vous faire ?

Créez des solutions de transport en commun : c'est la solution la plus évidente pour soulager les problèmes de circulation. Construisez des arrêts de bus, des gares, et des métros. Ces solutions vont rapidement soulager un grand nombre de vos problèmes de circulation. Mais rappelez-vous que les transports en commun vont gonfler votre budget. Aussi, veillez à ce que ce service soit toujours subventionné afin d'éviter une grève.

Élargissez les rues : vous pouvez renouveler le paysage urbain et transformer vos rues bondées en avenues pour absorber le surplus de circulation.

Construisez des autoroutes : pour les habitants qui travaillent loin de la maison, ou pour relier des zones très éloignées de votre ville, construisez quelques autoroutes. Les Sims devraient vous en remercier.

Tracez des routes alternatives : lorsque tout le reste a échoué, donnez à vos Sims d'autres routes pour circuler. Si vous avez construit votre complexe industriel au bout d'une route étroite, ne soyez pas surpris s'il se produit des embouteillages. Construisez une route alternative, avec, de préférence, des options de transport en commun.

Accroître la valeur foncières des terrains

La valeur des terrains est le facteur le plus important qui puisse affecter la construction dans votre ville. Les terrains de plus haute valeur produisent aussi de meilleures rentrées fiscales, ce qui vous permet de gérer une ville plus dense. La détermination de la valeur foncière est l'un des aspects les plus complexes de *SimCity*. Un grand nombre d'éléments entrent dans son calcul (voir chapitre 6). Mais certains aspects sont aisés à appréhender.

- La valeur foncière est généralement plus haute sur les collines ou sur les terres plus élevées que la moyenne. La chose est vraie pour tous les types de zones.
- La valeur foncière augmente avec la proximité de l'eau. Les propriétés sur le littoral ou en bord de plage coûtent plus cher. Même les points d'eau ont un effet bénéfique.
- La pollution réduit la valeur foncière. Éloignez donc les terrains résidentiels et commerciaux des sources de pollution. La valeur foncière sera bonifiée si leur niveau de pollution est inférieur à la moyenne.
- Le crime réduit la valeur foncière. Veillez à ce que la présence policière soit suffisante pour en garder le niveau au minimum. La valeur de vos terrains sera bonifiée si le niveau de crime est faible.
- Vos terrains n'atteindront jamais une haute densité sans eau, donc veillez à la fourniture d'eau.
- Surveillez les effets de voisinage négatif et positif. Certains bâtiments augmentent la valeur du terrain – les parcs, fontaines, écoles, postes de polices, etc. D'autres la réduisent – centrales électriques, station de pompage d'eau, centres commerciaux, etc. Certains bâtiments ont également un effet de voisinage négatif en plus d'autres effets indésirables. Une centrale électrique, en plus d'un effet de voisinage négatif, peut générer de la pollution.
- La valeur foncière est plus grande près du centre ville. Pour en savoir plus, lisez le chapitre 6.

Pour que la valeur de vos terrains soit la plus haute possible :

- Essayez de combiner des bâtiments avec effet de voisinage positif (parcs, marina, etc.) avec des zones proches de l'eau ou des collines.

- Développez le centre ville, là où la valeur du terrain est la plus haute. Tandis que votre ville évolue, la zone de plus haute valeur croît également, et vous pouvez donc avoir une métropole prospère de gratte-ciels regroupés dans son centre commercial.
- Pour réduire les effets de la pollution, rassemblez les bâtiments et industries à forte pollution près du bord de la carte, loin de vos zones de développement résidentiel et commercial.
- Vous pouvez exporter les déchets et acheter votre électricité afin de réduire les effets polluants des ensevelissements de déchets, incinérateurs et centrales électriques.
- À long terme, développez le niveau d'éducation de votre ville afin que les industries propres se développent. L'effet sur la valeur foncière sera bénéfique.

Réduire le crime

Le crime devrait augmenter au fur et à mesure de la surpopulation dans votre ville, mais il est aisé de s'en débarrasser. Il existe deux méthodes de base :

- Construire des commissariats et des prisons
- Promulguer des arrêtés

La première solution est évidente. Construisez suffisamment de commissariats et de prisons et les malfrats seront pris en charge. Rappelez-vous cependant que votre budget devra supporter de nouveaux frais mensuels, et soyez donc prêt à payer ces coûts supplémentaires.

Certains arrêtés permettent de réduire le crime. En développant les centres de sport et en décrétant le couvre-feu pour les jeunes, vous pouvez réduire le crime et augmenter le niveau d'éducation. Les enfants peuvent ainsi canaliser leur trop plein d'énergie et demeurer hors des rues après l'école. La surveillance par les voisins peut également s'avérer très efficace.

Certains arrêtés peuvent réduire le crime de façon très indirecte. La création d'un corps dédié à la préservation a pour effet premier d'accroître la demande pour une industrie propre, réduire la pollution et les déchets. Mais dans la mesure où ils occupent les adolescents avec des activités positives et un sens des objectifs, ils contribuent à leur éducation.

Le revers de tels arrêtés est qu'ils coûtent de l'argent. Vous devez donc vous demander si vous pouvez vous le permettre.

Si vous manquez de trésorerie et pensez que vous pouvez supporter davantage de crime, vous pouvez toujours transformer votre ville en un SimVegas en légalisant les jeux d'argent.

Réduire les dangers d'incendie

À moins que vous ne désactiviez l'option Catastrophes, vos villes devront régulièrement faire face au danger du feu. La solution est simple : construire des casernes de pompiers. Veillez à ce que tous vos bâtiments soient alimentés en eau afin de réduire les risques d'incendie. Si vous établissez suffisamment de casernes de pompiers et acheminez l'eau dans toutes vos zones, les risques d'incendie seront substantiellement réduits. Les feus qui se déclencheraient, seraient rapidement maîtrisés. Répartissez les casernes de pompiers dans les divers endroits de la ville afin qu'ils puissent rapidement gagner les lieux d'incendie. Plus il y aura de pompiers sur place et plus le feu sera rapidement maîtrisé. Les petits incendies pourront être pris en main par les casernes locales.

Gérer les catastrophes

Vous avez la possibilité de désactiver les Catastrophes et cela vous aidera à établir une ville prospère. Cependant, vous pouvez intensifier le défi en laissant quelques catastrophes survenir. Si vous désactivez cette option, vous n'aurez pas à vous soucier du feu, des tremblements de terre, des tornades, des émeutes, ou des attaques aliens.

Voici quelques suggestions pour gérer les désastres ou éviter leurs pires effets :

- Construisez des casernes de pompiers et soyez prêt à les envoyer sur les scènes d'incendie. Vous disposerez d'une équipe de pompiers pour chaque caserne, ainsi que d'une brigade supplémentaire. N'hésitez pas à les utiliser !
- Surveillez le téléscripteur. Si les chats et chiens deviennent nerveux, si la température monte, si des grondements se font entendre, ce sont des signes avant-coureur d'un tremblement de terre.
- Inquiet à propos des tremblements de terre ? Promulguez l'arrêté permettant de résister à leur effet et d'y pallier.
- Il vous sera proposé de prendre des arrêtés pour réduire les dommages dans votre ville. Les messages relatifs à une tornade se rapprochant déclenchent le système d'avertissement d'urgence. Pour le mettre en marche, cliquez sur le bouton Urgence, puis sur Sirène d'avertissement. N'en abusez pas. Si l'alarme résonne trop souvent à tort, vos Sims ne vous croiront plus et le système sera inefficace.
- Si des aliens débarquent, votre meilleure protection contre les dégâts est de faire en sorte d'avoir quelques monuments. À défaut d'en trouver, les envahisseurs pourraient saccager des structures fort utiles telles que la centrale d'électricité, les aéroports, etc.
- Pour éviter les émeutes, conservez la criminalité et le chômage à un niveau réduit et votre aura à un niveau élevé.

Exploiter au mieux votre distribution d'eau

Quelques règles simples permettent de créer un système de distribution d'eau efficace.

- Placez les stations de pompage près d'une source d'eau fraîche.
- Placez de telles stations et tours loin des sources de pollution.
- Faites passer les tuyaux sous la ville pour bien répartir la distribution d'eau.
- Faites en sorte d'avoir suffisamment de sources de pompage pour couvrir l'ensemble de votre ville.

Vous pouvez également promulguer l'arrêté permettant de conserver l'eau, mais votre secteur industriel ne l'apprécierait pas.

Accroître le niveau d'éducation

Votre ville sera prospère si sa population est bien éduquée. Il vous faut donc veiller à établir suffisamment d'écoles et d'universités pour servir votre population, au fur et à mesure de son accroissement. Placez également des musées et des bibliothèques pour que votre population demeure à son maximum d'efficacité. Et promulguez des arrêtés qui favorisent l'éducation.

Rappelez-vous que le niveau d'éducation de votre ville va déterminer pour le futur le type d'industrie qui y est développé et le niveau général de bonheur de ses habitants.

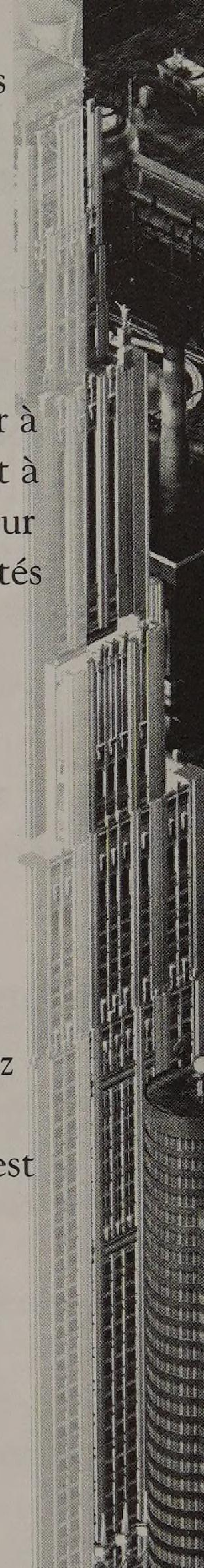
Accroître l'espérance de vie

Vos Sims vivront plus longtemps si les soins sont bien pris en compte. Vous pouvez bâtir des hôpitaux ou bien promulguer des arrêtés adéquats.

Toutefois, n'oubliez pas une des causes majeures d'une faible espérance de vie est la pollution. Vous devez donc faire en sorte de la réduire autant que possible.

Faire le bonheur de vos Sims – Augmenter votre aura

Les Sims aiment les villes propres, bien organisées avec une criminalité et une pollution réduites, de l'eau en abondance, un système de santé efficace, des entreprises prospères et beaucoup de loisirs. Ils veulent tout cela.



Vous savez donc ce qui vous reste à faire. Faites que votre ville demeure propre et productive. Récompensez vos citoyens en leur offrant parcs, zoos, stades, marinas et autres endroits plaisants.

Si vous pouvez vous passer d'une centrale nucléaire et d'une base militaire avec des lance-missiles, l'arrêté qui établit une zone dépourvue de nucléaire est une autre façon d'augmenter l'aura.

Si vous faites tout cela bien, les Sims ne lanceront pas d'œufs sur votre statue. Ils vous adoreront.

Chapitre 20

Principales astuces

D'un bout à l'autre de ce livre, nous avons suggéré diverses méthodes pour améliorer la gestion de votre ville. Ce chapitre résume les principales astuces et vous en propose également de nouvelles.

- Érigez les bâtiments et les secteurs générant de la pollution près du bord de la carte afin de minimiser les effets de la pollution.
- Construisez dans un coin de la carte pour faciliter la mise en relation de deux villes voisines dès que possible.
- Établissez des relations avec les villes voisines afin d'accroître le potentiel des voyages, augmenter la demande et favoriser les contrats entre villes.
- Soyez judicieux dans vos contrats avec les villes voisines et veillez à ce qu'ils aident à réaliser les objectifs de votre propre ville.
- Vos zones résidentielles et commerciales doivent être situées loin des zones industrielles afin de réduire la pollution et les effets négatifs de voisinage qui pourraient réduire la valeur du terrain et à terme, les revenus fiscaux.
- Utilisez l'eau et l'élévation de terrain pour optimiser la valeur foncière. Vous pouvez accroître substantiellement la valeur du terrain en tirant avantage de la proximité de l'eau et en construisant sur des terres élevées.
- Construisez des zones plus grandes et utilisez l'eau, la police et les parcs pour améliorer la valeur des terrains. N'hésitez pas à construire des bâtiments dont une partie serait plus éloignée des transports que la distance admissible. Vous obtenez ainsi un développement urbain avec une infrastructure de transport moindre. Si les bâtiments ne se développent pas, placez de l'eau, des parcs et des commissariats afin d'améliorer la valeur du terrain et réduire les effets cumulatifs de la pollution.

- Démarrez avec des zones de faible densité, et planifiez en vue d'un renouvellement urbain futur. Établir des zones de haute densité provoque un gaspillage de Simflouzes et ralentit leur développement.
- Conservez les impôts à un niveau peu élevé afin de stimuler la demande. Les impôts sont vos amis, et ils vous aident à améliorer votre ville, mais dans le même temps, des impôts peu élevés stimulent la demande et à long terme, amènent davantage de revenus et de croissance.
- Désactivez les Catastrophes, afin de ne pas avoir à vous soucier des incendies ni de la caserne des pompiers. Évidemment, c'est une échappatoire, une façon de fuir vos responsabilités civiques, mais facilite la gestion du jeu.
- Les hôpitaux ne servent pas à grand-chose. Aussi longtemps que les Sims vivent suffisamment longtemps pour être en mesure de travailler, il n'est pas essentiel qu'ils vivent jusqu'à 90 ans. Même les joueurs purs et durs conviennent qu'il est possible de se passer d'hôpitaux.
- Ne vous souciez pas de l'aura. C'est en atteignant les objectifs de votre ville que vous bénéficierez d'une bonne réputation.
- Si vous désirez voir les plus beaux bâtiments du jeu, maximisez l'effet centre ville et édifiez-y une zone commerciale à haute densité.
- Établissez des contrats d'affaires aussi longtemps que vous savez comment combattre leurs effets négatifs.
- D'un bout à l'autre de ce livre, nous avons suggéré diverses méthodes pour améliorer la gestion de votre ville. Ce chapitre résume les principales astuces et vous en propose également de nouvelles.
- Dès que possible, établissez un arrêté relatif aux navettes et subventionnez de tels programmes. Vous devez auparavant établir un système de transport en commun dans votre ville.
- Si vous sentez que les Sims ne terminent pas leurs trajets, essayez de placer une très petite zone industrielle (2 x 2) près d'une zone résidentielle, ou à l'intérieur de celle-ci.
- Vos gares doivent permettre d'atteindre les trois zones pour être pleinement rentables.
- Rappelez-vous que les commissariats, casernes de pompiers, hôpitaux, écoles, universités, bibliothèques et musées ne nécessitent pas d'électricité, d'eau ou d'accès aux transports.
- Souvenez-vous enfin que la pollution locale a un effet cumulatif. Tâchez de ne pas regrouper trop de bâtiments et secteurs polluants. Comme nous l'avons dit auparavant, le fait de placer des zones non polluantes, comme des parcs ou des carrés d'eau, peut avoir un effet très bénéfique sur la moyenne de pollution locale.

Annexe A

Didacticiel relatif à l'acquisition, à la retouche et à l'utilisation de cartes topographiques pour la création de terrains compatibles avec *SimCity 3000*

Pour cette tâche, vous aurez besoin des applications suivantes :

- *Photoshop ou Paint Shop*
- *SimCity 3000*
- *WinZip*
- *DLGv32*, disponible gratuitement en téléchargement auprès de l'organisme U.S. Geological Survey (USGS).

Acquérir les cartes

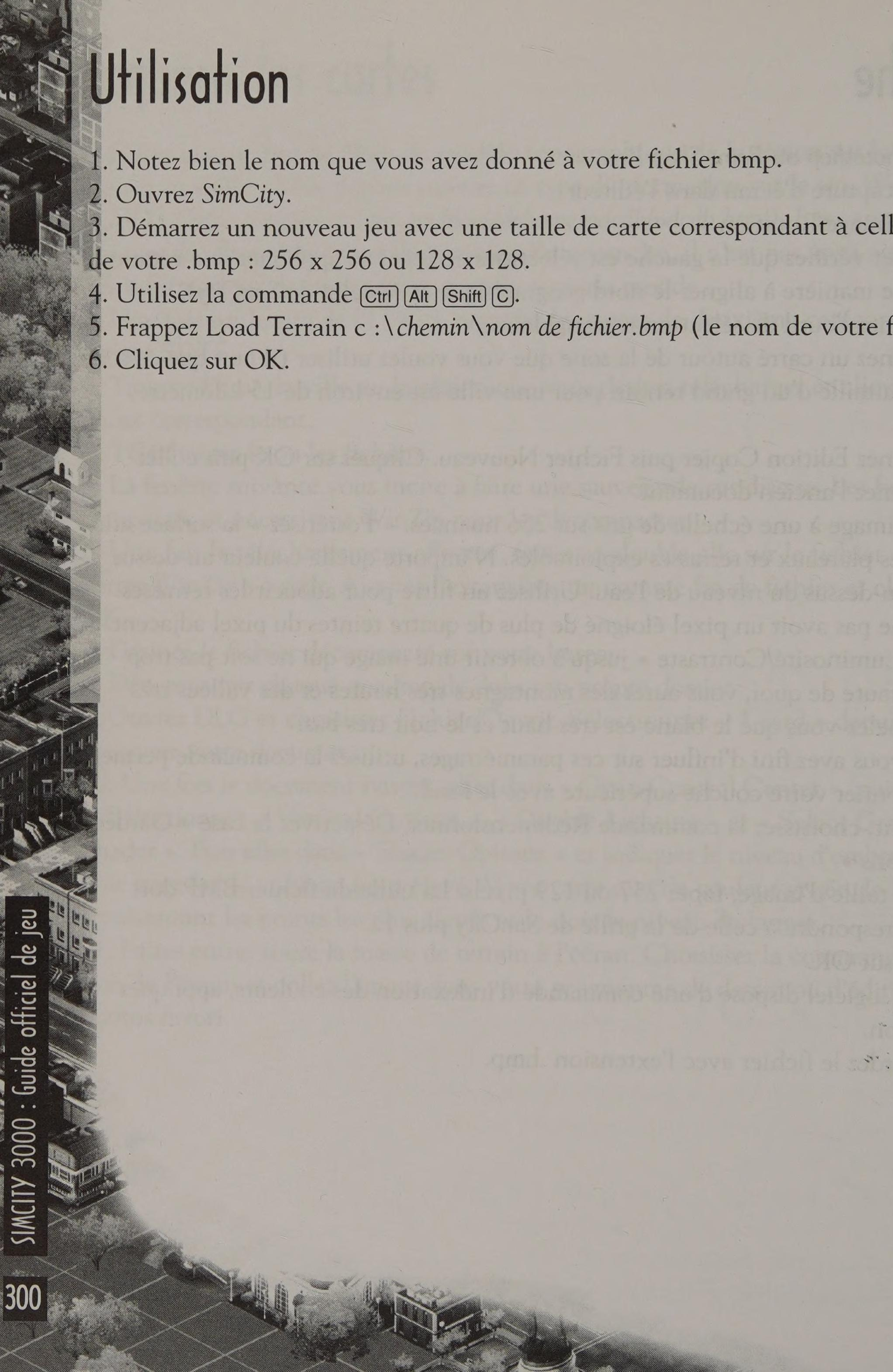
1. Faites une recherche Web du modèle topographique de la région sur laquelle vous désirez travailler. Vous pouvez trouver ce type d'information sur le site Web de l'USGS (*http :edcwww.cr.ugs.gov/doc/edchome/ndcdb/ndcdb.html*). Les cartes géographiques des Etats-Unis sont disponibles. En revanche, il n'est pas aussi aisé d'obtenir des informations de cette nature pour le reste du monde.
2. Une fois sur le site de l'USGS, regardez les cartes de deuxième catégorie, dans le format SDTS.
3. Trouvez l'Etat, la ville ou la région que vous désirez télécharger et cliquez sur le choix correspondant.
4. Téléchargez le ou les fichiers.
5. La fenêtre suivante vous incite à faire une sauvegarde sur disque. Les fichiers sont compactés et nécessitent WinZip pour les décompacter.
6. Une fois le téléchargement effectué, faites un double clic sur le fichier et vous verrez WinZip s'ouvrir. Ajoutez l'extension .tar comme fin de fichier et cliquez sur OK.
7. Drainez le fichier décompacté sur votre bureau.
8. Décompactez chaque quadrangle dans son propre dossier.
9. Ouvrez DLG et choisissez Fichier/Ouvrir. Sélectionnez « *.catd » depuis le menu et ouvrez votre document.
10. Une fois le document ouvert, allez dans « Open Control Center », puis « Options ». Sélectionnez « Vertical Options », « Disable Lighting » et « Select Gradient Shader ». Puis allez dans « Shader Options » et indiquez le niveau d'ombrage comme noir pour faible et blanc pour élevé. Votre carte sera de couleur grisée, le blanc représentant les points les plus élevés et le noir le niveau de la mer.
11. Faites entrer toute la masse de terrain à l'écran. Choisissez la commande d'impression de l'écran et collez l'image dans votre programme de dessin ou d'édition de photos favori.

Retouche

1. Ouvrez *Photoshop* ou *Paint Shop Pro*.
2. Collez la capture d'écran dans l'éditeur.
3. Allez à « Image/Rotation ».
4. Tapez 45 et vérifiez que la gauche est sélectionnée (ceci va appliquer une rotation de l'image de manière à aligner le nord géographique avec celui de *SimCity*).
5. Sélectionnez l'outil de sélection rectangulaire.
6. Sélectionnez un carré autour de la zone que vous voulez utiliser (il faut que ce soit un carré). La taille d'un grand terrain pour une ville est environ de 15 kilomètres de long.
7. Sélectionnez Edition Copier puis Fichier Nouveau. Cliquez sur OK puis collez l'image. Fermez l'ancien document.
8. Ajustez l'image à une échelle de gris sur 256 nuances. « Postérisez » la surface afin d'en faire des plateaux et terrasses exploitables. N'importe quelle couleur au-dessus de 30 sera au-dessus du niveau de l'eau. Utilisez un filtre pour adoucir les terrasses. Essayez de ne pas avoir un pixel éloigné de plus de quatre teintes du pixel adjacent. Jouez sur « Luminosité/Contraste » jusqu'à obtenir une image qui ne soit pas trop contrastée, faute de quoi, vous aurez des montagnes très hautes et des vallées très basses. Rappelez-vous que le blanc est très haut et le noir très bas.
9. Lorsque vous avez fini d'influer sur ces paramétrages, utilisez la commande permettant de fusionner votre couche supérieure avec le fond.
10. A présent, choisissez la commande Redimensionner. Désactivez la case « Garder les proportions ».
11. Comme taille d'image, tapez 257 ou 129 pixels. La taille du fichier BMP doit toujours correspondre à celle de la grille de *SimCity* plus 1.
12. Cliquez sur OK.
13. Si votre logiciel dispose d'une commande d'indexation des couleurs, appliquez cette fonction.
14. Sauvegardez le fichier avec l'extension .bmp.

Utilisation

1. Notez bien le nom que vous avez donné à votre fichier bmp.
2. Ouvrez *SimCity*.
3. Démarrez un nouveau jeu avec une taille de carte correspondant à celle de votre .bmp : 256 x 256 ou 128 x 128.
4. Utilisez la commande [Ctrl] [Alt] [Shift] [C].
5. Frappez Load Terrain c :\chemin\nom de fichier.bmp (le nom de votre fichier).
6. Cliquez sur OK.



Annexe B

Codes spéciaux

Les programmeurs de Maxis ont inclus des codes cachés dans le programme lesquels vous permettent de modifier, d'ignorer ou de contourner certaines des lois gouvernant l'univers de *SimCity 3000*. Appuyez sur Ctrl Maj Alt + C pour faire venir la fenêtre des codes spéciaux.

Si vous désirez trouver d'autres codes, consultez Internet. Les vétérans des précédentes versions de *SimCity* pourront vous le confirmer : il y a une justice dans le monde des Sims. Par le passé, plus d'un maire corrompu s'est permis de faire des pieds de nez à la banque centrale pendant une durée prolongée, pour s'apercevoir un matin que des lézards géants ou des soucoupes volantes avaient détruit la ville.

Une relation douteuse mais efficace

Si vous êtes à la recherche d'un pot de vin, tapez « call cousin Vinnie » (faire appel au cousin Vinnie). Peu après, un événement destiné à collecter des fonds sera organisé. Vous récolterez ainsi 100.000 Simflouzes dont il est préférable d'ignorer la provenance.

Si vous refusez une telle aide de la part de Vinnie, en raison de ses relations douteuses, vos scrupules seront récompensés. Vous recevrez un nouveau code, « zywwvu ». Ce mot magique ajoute un château spécial dans votre liste des récompenses, un monument honorant vos principes d'incorruptible.*

Récompenses faciles

Tapez « I am weak » (je suis faible) pour pouvoir construire des terrains et des régions gratuitement. Ou, tapez « pay tribute to your king » (payez un tribut à votre roi) afin de pouvoir construire tous les bâtiments normalement décernés à titre de récompense.

Technologie du futur

« Gargage in, garbage out » (déchets activés ou désactivés) pour que tous les bâtiments de traitement des déchets, même si l'action se passe en 1900, soient disponibles. « Power to the masses » (le pouvoir aux masses) a le même effet pour les structures de fournitures d'énergie, tandis que « water in the desert » (de l'eau dans le désert) vous permet de construire instantanément n'importe quel type de bâtiment de fourniture d'eau.

Modifier le terrain

Le code spécial « Salt on » (activation du sel) vous permet de transformer l'eau fraîche en sel, tandis que « salt off » a l'effet inverse.

« Load terrain » (charger un terrain) vous permet de charger un terrain sous la forme d'une image grisée.

« Terrain one up » (élévation du terrain) et « terrain one down » (abaissement du terrain) a pour effet d'élever ou abaisser l'intégralité du paysage. Cela peut avoir pour effet d'éliminer votre ville.

Messages secrets des programmeurs

Pour terminer, le fait de taper l'un des codes suivants fait apparaître un message caché des programmeurs sur le téléscripteur.

* 1234
* advisor
* bat
* broccoli
* electronic arts
* ers
* hello
* help
* llama
* maxis
* mayor
* money
* moremoney
* sc3k
* scurk
* simcity
* ticker
* will wright

Index

A

abris, 226, 239
aéroports, 27, 57, 59, 286
agriculture, 71, 76, 103
Air pur, 224
animations, 23, 33
arbres, 28, 144
arrêtés
    accès, 218-220
    activer/désactiver, 205, 220, 221
    catégories, 218
    contrôle, 218
    coûts, 79, 205, 220, 222-227
    descriptions détaillées, 228-246
    effet sur les villes, 17, 55, 217
    effet sur la demande industrielle, 78
    revenus, 210
Association des industries propres, 226
Astuce du Jour, 33
astuces, jeu, 29
Aura
    affichage, 29, 201
    globale, 15, 195, 200
    locale, 15, 195-200
    effets de voisinage, 197-199
    arrêtés, 218, 222, 229-232, 294
    pollution, 200
    identification de problèmes urbains, 196
Aura de la ville. *Voir Aura.*
Aura globale, 15, 195, 200
aura locale, 15, 195-200
autoroutes, 114
Avantages fiscaux
    pour l'aéronautique, 226
    pour l'électronique, 226
    pour les bio-technologies, 226
avenues, 24

B

base militaire, 275, 276
bâtiment d'université, 275, 276
bâtiments
    abandonnés, 74, 92
    aura, 197-199
    construction, 73
    effets de voisinage, 63
    information, 9, 46
    récompenses, 28, 57, 275
    sur un terrain non nivelé, 32
Bâtiments abandonnés, 74, 92
bâtiments historiques, 27, 29, 45, 73
bébés, 192
bibliothèques, 182, 188
bons, 28
Bourse, 275, 276
Budget automatique, 32, 203, 216
budgets
    dépenses, 204-210
    facteurs affectant le budget, 55
    réglages par défaut, 32
    revenus, 210-213
    stratégies, 213-216
    sur/sous-financement, 214
bulldozers, 164
bus, 39, 108, 113, 116

C

caps, demande RCI, 57-58
carrés inflammables/non, 166
Carte d'alimentation en eau, 135
Carte d'électricité, 98
Carte de densité de la circulation, 111
Carte de densité, 61
Carte de l'aura, 201
Carte de la ville, 61, 127, 136
Carte de protection contre les incendies, 167
Carte des zones, 61
carte du voisinage, 248
cash flow, 16, 284
Casino, 269, 271, 272
centrale à énergie solaire, 90
centrale à fusion, 91
centrale à micro-onde, 91
centrale au pétrole, 87
centrales au charbon, 87
centrales au gaz, 88
Centre des Arts, 275, 276
Centre médico-sociaux gratuits, 222
Centre Scientifique, 275, 276
centres commerciaux, 269, 271, 272
chemin de fer, 39, 41, 18, 110, 115
Circulation alternée, 226
circulation, 105, 106, 109, 144, 288
circulation, embouteillages, 106, 144
Clubs sportifs pour enfants, 222
collecte des déchets, 14
combat, 45, 164
Compteurs d'eau obligatoires, 222
connexions avec les villes voisines, 110, 123, 249
Conseillers, 8, 30, 46, 219
construction, 73
contrats commerciaux
    exemples, 29
    obtention, 268-269
    revenus, 211-212
    terminaison, 270
    types, 269-270
contrats municipaux
    achat et vente d'eau, 137, 252-258

achat et vente
  d'électricité, 40, 93, 94, 252, 258
  budget, 206-207, 211
  export/import de déchets, 152, 156
  pour et contre, 19, 29, 39, 95, 138, 247
  types, 18
Contraventions stationnement, 226
Contrôle de voitures polluantes, 224
contrôle du temps, 9-10
Couche de crime, 173, 174
Couche de l'aura, 29
couches, 24, 280, 281
couleurs, 22
Country Club, 28, 275, 276
Couvre-feu pour adolescents, 224
crime
  arrêtés, 174, 224, 233, 290
  impact sur la valeur du
  terrain, 62, 175
  mesure, 173, 175
  stratégies, 14, 170, 174, 178, 290
cycles économiques, 10

D

dates importantes, 274
déchets
  comme forme de pollution, 14
  élimination, 149-154
  export/import, 152, 252, 261
  impact sur la valeur du terrain, 63, 148
  recyclage, 155, 156
  réduction, 155-156
déchets toxiques, 63
demande
  caps, 286
  commerciale, 49
  industrielle, 48
  négative, 49-50
  ratios, 50-51
demande négative, 49-50
démographie, 15, 179
densité des zones, 11, 27, 42, 59-61
densité, 11, 27, 42, 59-61
dépenses, 204-210
désastres
  coût, 212
  nouvelles caractéristiques, 28
  stratégies, 45, 291-292
  activer/désactiver, 32, 45, 291
Détecteurs de fumée obligatoires, 224
détecteurs de fumées, 168, 224-225, 233
développement du terrain, 32
didacticiel, 6, 297-300
distribution de l'eau, 129-136
Distribution des âges, 179, 181
divertissements, 57, 104-105, 275, 276
docteurs, 192

E

eau
  achat et vente, 137-138, 252-258
  arrêtés, 137, 222-223
  distribution, 129-136
  impact sur la valeur du
  terrain, 64, 127, 136
  pompage, 130-131, 292
  sources, 127
Éclairage des cages d'escalier, 222
écoles, 15, 182, 183-187
écoles, lycées et universités, 187
économie, modèle de *SimCity 3000*, 213
Économies d'énergies, 222
Effet centre-ville, 41, 62, 66, 289
Effet de voisinage positif, 63, 72, 104

effets de la pollution, 84-85
effets sonores, 23, 33
électricité
  achat et vente, 40, 93, 252, 258
  consommation, 94, 96, 99
  distribution, 92-93
  importance, 11
  sources, 82-83
élévation, 64
émeutes, 24, 45, 175
emplois, 10
emprunts, 28
enfants, 181, 184, 192
enfouissements, 59, 61, 149, 156
enseignants, 186
Éoliennes, 85, 89-90
espérance de vie
  aura globale, 201
  définition, 15
  facteurs affectant, 190
  maximale, 180
  pollution, 139
  stratégies, 191-194, 293
événements déclenchés, 268, 273-274
export/import des déchets, 152, 252, 261

F

facteur « mouton », 106
fausses alarmes, 45
fenêtre du budget, 203-204, 218
fichiers BMP, 300
fierté civique, 195
filtres, 24
finances, 203, 215
Formations de secourisme, 222
formules
  demande résidentielle, 49
  Centre ville, 67-68
  revenu fiscal, 55
  valeur du terrain, 68
Foyers pour sans-abri, 226

G

Grand centre commercial, 269, 271
grille de l'eau, 126, 130, 131
Groupes de protection, 226

H

hôpitaux, 15, 180, 190-193

I

Icône d'intervention urgente, 163
immigration, 180
import/export des déchets, 152, 252, 261
incinérateurs, 150-152, 156
Incitation au co-voiturage, 226
incitations fiscales, 145, 226, 241
industrie propre, 15, 75, 77-79, 143
industrie sale, 15, 36-37, 75, 76
Industriel
  développement, 75-78
  effet des arrêtés, 78-79
  industrie propre/sale, 15, 75, 77
  seuils de développement, 70
Infos (outils), 9, 46, 96-97, 112, 132
Installations parasismiques, 226
Institut médical, 275, 276
Interdiction de brûler des feuilles mortes, 224
Interdiction de fumer dans les lieux publics, 222
interface, 25

invasion alien, 45, 292

L

Le compost chez soi, 224
Lecture pour tous, 222
Légalisation des jeux d'argent, 226

M

Maison du maire, 28, 275, 276
manuel utilisateur, 5-6
Marché du terroir, 226
matériel, 3
Maxis, 1, 2, 3
menus, 25
métro, 71, 108, 113, 117
moulins, 90
musées, 57, 58, 188-189
musique, 23, 33

N

Nid-de-poule, 110, 214, 215
niveau d'éducation
  définition, 8
  industrie propre/sale, 79, 179-189
  stratégies, 15, 182-189, 293
Non au gaspillage du papier, 224
Nouveau-nés, 192

O

offre et demande, 10-11, 48-50
options graphiques, 33
ordinateur personnel, 3
outil d'élévation de terrain, 90

P

Paint Shop Pro, 297, 299
paramétrages par défaut, 32-33, 34
Parc national, 275
parcs, 104-105, 275, 276
Passages piéton surveillés, 224
passants, 24
patients, hôpitaux, 192
pétitionnaires, 8-9, 30, 46
phare, 28, 275, 276
Photoshop, 297, 299
pollution
  aura locale, 200
  calcul des effets, 140-141
  démographie, 15
  développement du terrain, 69
  types, 14, 139
  valeur du terrain, 62
pollution de l'air, 141-145
pollution de l'eau, 127, 131, 146
pompes à eau, 13, 43, 127, 136, 292
pompiers, 14, 45, 160, 169, 197, 291
ponts, 118-119, 120
population des villes voisines, 265
port spatial, 28, 275, 276
ports maritimes, 27, 57, 59, 286
postes de police, 14, 104, 170, 196
pour et contre, 87-91
préférences, sauvegarde, 34
prêts, 28, 208, 284
prison à sécurité maximale, 269, 271
prisons, 14, 63, 178, 269, 271
Prohibition des produits chimiques pour pelouses, 224
Promotion du tourisme, 226
Protection de l'eau, 222

Q

qualité de la vie, 195

R

radiation, 62, 69, 157-158
récompenses, 273, 275-276
RCI
  caps, 57-58
  graphique, 10
  taxation, 53-56, 213
  valeurs minimales et maximales, 49
Récupération des gaz d'émanation, 224
Recyclage des pneus, 224
recyclage, 155, 156, 224, 234
redéveloppement, 61
réglages du jeu, 31-34
renouveau urbain, 60
résidentiel,
  seuil de développement, 70
  offre et demande, 10-11, 49
  placement, 38-39, 43
résolution écran, 22, 33
retraités, 181
revenu, 210-213
rotations, 22
routes
  construction, 73, 110, 114-115
  entretien, 214-215
  financement, 120-121, 214, 215
  nouveautés de *SimCity 3000*, 24, 114

S

Salon des métiers de l'électronique, 226
santé. *Voir* espérance de vie.
sauvegarde du jeu, 34
Secteurs à haute densité, 42, 59-61
secteurs de faible densité, 42, 52, 59, 75, 280
sécurité publique, 14, 159, 218, 224, 232
Service des navettes, 226
seuils d'événements, 273, 275
shopping, 269, 271, 272
Simflouz, 32
SimNation, population, 266
Sims
  éducation, 15, 293
  facteurs affectant leur comportement, 102
  santé et espérance de vie, 15, 139, 179, 293
  sensibilité aux impôts, 16, 27, 53
  transport, 12, 38-39, 44, 101
simulations, développement urbain, 1, 3, 4
Sirène d'avertissement, 45, 292
sirène, avertissement, 45, 292
son ambiant. *Voir effets sonores*.
son, volume, 34
sources de revenus, 16, 29, 267
sous-financement, 215
sports, 174, 189, 222, 229
stations de pompage, 126, 129, 130
Statue, 28, 275, 276
Subvention des transports en commun, 226
surfinancement, 214
Surveillance de voisinage, 224

T

Tableau d'électricité, 100
Taxe d'élimination de déchets industriels, 224
Taxe sur la pollution industrielle, 226

technologie, impact sur les villes, 2-3
téléscripteur, 25, 26, 45, 221
Télévision ouverte au public, 226
télévision par câble, 226-227, 243
tornades, 45
trains, 39, 41, 108, 115
transport en commun
    coût, 107-109, 113
    financement, 120-121
    grèves, 122, 124
    tarifs, 212
    types, 101
transport public, 101, 113
transport, 113-119
tremblements de terre, 45
Tri des ordures ménagères, 224
tunnels, 119-120
tuyaux d'eau, 130, 131-132, 292
tuyaux, 29

U

universités, 15, 182, 185-187
Usines de déssalement, 13, 126, 131
Usines de traitement de l'eau, 126, 147

V

valeur du terrain, 64
villes
    arrêtés, 44
    eau, 42-43
    emplacement sur la carte, 37, 41
    facteurs affectant
        la croissance, 8, 16, 55, 281, 286
    impact de la technologie, 2-3
    impôts, 42
    nommer, 34
    rapports avec les voisins, 18
    réglage des catastrophes, 45
    rôle du maire, 280-284
    sauvegarde, 34
    sectorisation, 37-39, 42, 72
    terrain, 35-37
    transport, 38-41, 43, 72
    type/taille, 277-289
villes de démarrage, 26
villes, démarrage, 26
vitesse de la simulation, 32
Vue des canalisations, 13, 131

W

WinZip, 297, 298
Wright, Frank Lloyd, 4, 6

Z

zones
    imposition, 16, 53-55, 213
    types de zones, 10, 58
zones commerciales
offre et demande, 10-11, 49
    placement, 38-39
    seuil de développement
    des terres, 70
    transport, 71, 102
Zone de Préservation Historique, 27
Zone dénucléarisée, 222
    Zoos, 57, 58

Achevé d'imprimer en avril 1999
dans les ateliers de Normandie Roto Impression s. a.
61250 Lonrai
N° d'impression : 990723
Dépôt légal : avril 1999

Imprimé en France

First Interactive

DÉCOUVREZ EN EXCLUSIVITÉ NOS PROCHAINES PARUTIONS SUR INTERNET
HTTP://WWW.EFIRST.COM

Mon opinion sur ce livre :

☒ Excellent
☐ Satisfaisant
☐ Moyen
☐ Insuffisant

J'aime :

Mes suggestions pour l'améliorer :

En informatique, je me considère comme :

☐ Débutant
☒ Initié
☐ Expérimenté
☐ Professionnel

J'utilise mon ordinateur :

☒ Au bureau
☐ À la maison
☐ A l'école
☐ Autre :

Je joue sur :

☒ PC
☐ Mac
☐ Playstation
☐ Nitendo
☐ Autre :

Mes jeux favoris :

☐ Action
☐ Aventure
☒ Simulation
☐ Sport
☐ Stratégie
☐ Autre :

Nom
Prénom
Adresse
Rue
Ville Code postal
Pays

J'ai vraiment adoré ce livre ! Vous pouvez citer mon témoignage dans vos documents promotionnels. Voici mon numéro de téléphone en journée :

Fiche Lecteur à découper ou à photocopier.
Adresse au verso.

Éditions First Interactive
13-15, rue Buffon
75005 Paris
France

CONSTRUISEZ VOTRE VILLE, LES HABITANTS ARRIVERONT.

- Les astuces pour développer le commerce avec les villes voisines
- Les meilleures tactiques pour obtenir un bon équilibre entre les zones résidentielles, commerciales et industrielles
- Les conseils pour bien gérer les services municipaux et accroître leur efficacité
- Les meilleures stratégies pour obtenir des subventions
- Les solutions pour une bonne gestion financière
- Des idées et des conseils pour optimiser la qualité de vie dans votre ville

SimCity 3000™ ©1998 Electronic Arts. SimCity 3000, Maxis, le logo Maxis et Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux États-Unis et/ou dans les autres pays. Tous droits réservés.

Pour obtenir gratuitement notre catalogue
composez le 3615 AC3*First

Le logo Prima et Prima
Publishing®
sont des marques
déposées de Prima
Communication, inc.

First Interactive
www.efirst.com

99 F

65 0027 6
ISBN 2-84427-029-8
IV-99

Plateforme : PC

9 782844 270290